
64
AMIGA
PC * PLUS-4
CoV
Commodore Világ # 23
IV. évfolyam
1992/2. szám
Ára: 74,- Ft

CoV 23

2 News
5 Southern Belle (64)
9 Magic Candle (64, Amiga, PC)
21 RSI Demomaker (Amiga)
23 Death Knights of Krynn (64, Amiga, PC)
24 Battle Chess 2. (PC)
24 Battles of Napoleon (64)
25 Arthur (The Quest for Excalibur (Amiga)
26 Nightshade (64)
27 Spikey (64)
28 M1 Tank Platoon (PC)
28 Jaws (64)
29 Elsősegély
30 Plus4 sarok (Plus4)
Hirdetés
CoVboy Posta

Commodore Világ

Megjelenik évente 9 alkalommal

Kiadja: COM-WARE Kft.
Felelős kiadó: Rucz Lajos, Kiss László
Felelőtlen szerkesztő: CoVboy
Borító: Kovács József
Belső grafika + tehenek: Müller Mihály (most pihentetjük, elment a háborúba) Aztán még van a Gábor is, aki sok mindent csinál **(A múltkor például elszívta a cigimet — CoVboy)**
Postacím: COMMODORE VILÁG
COM-WARE Kft
(vagy ami jólesik)
Budapest, Pf. 363, 1519
Itt lehet levelezgetni, nem a bankcimen!
Bankcím: (ezt a címet felejtsd el, ha levelet akarsz írni — arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használnod, ha csekken rendelsz újságot, Évkönyvet vagy egyéb papiruszt, és a csekket nem mi küldtük Neked. Ezt a címet kell beírni a 'pénzösszeg címzettje' rovatba.
OTP, Budapest, Írinyi u. 30., 1117
(A csekk középső szelvényének hátoldalára legyetek szívesek **mindig** ráírni: COM-WARE Kft., MNB 218-98426/41853-7 — valamint azt, hogy a pénzt mire adtad fel. Kösz.)

ISSN 0866-0808
Pátria Nyomda
Felelős vezető: Vass Sándor

Tudjuk, hogy borzasztó az újságunk, de azért köszönjük, hogy megvetted!
(Mivel tévesztetted össze?)

Épp ez jutott eszünkbe...

Jaj, már megint bevezetőt kell írnunk az új számhoz! Ez mindig majdnem olyan izgalmas feladat, mint mondjuk a játékleírások bepötyögése. A múltkori bevezető egyébként — azonkívül, hogy hosszadalmasra — elég kalandosra sikeredett, mert ahogy átkeveredtünk a második oldalára, útközben elveszett néhány sor. Hogy hogyan veszett el, és hova lett, azt abszolút nem tudjuk. Biztos CoVboy "megszerkesztette"... Ez még hagyján, de már arra sem emlékszünk, hogy egyáltalán mi is lehetett ott... **(Akkor az valami rendkívül fontos információ lehetett... — CoVboy)**

Örömmel tájékoztatunk mindenkit, hogy ebben a számunkban az évezred újítására is sor került: negatív tartományokba csökkentettük a CoV árát! Ha mondjuk a hátlapon levő Anubis vásárlási kupont megfelelő módon használjátok, akkor ez a számunk mindössze —26 Ft-ba került nektek. Ez azért igazán forradalmi újítás, nemde?! Egyébként mi lepődtünk meg a legjobban, amikor kiderült, hogy ilyen cég valóban létezik, valóban árulnak olyan cuccokat, amiket hirdettek, sőt, valamelyik üzletükben még jófajta VR (Virtual Reality) szimulátorok is várják, hogy az arra rászorulók kipróbálják őket. Ráadásul még hirdetni is akartak, ami különösen dicséretes kívánság bármilyen közület részéről!

CoVboy mostanában egy rakás levelet szokott hozzánk dobálni, amelyek egytől-egyig arra vonatkoznak, hogy a levélíró nem kapta meg a januári és/vagy a februári számunkat. Mintha már említettük volna egy pár alkalommal, hogy a CoV nem havilap. Szerintünk ebből bőven elég évente 9 db, és az éves szinten még mindig majdnem "másfél havi" lapot jelent. Ez egy ilyen újság. Januári szám nem is volt. Februári igen, de az lehet, hogy csak márciusban jelent meg. Így tehát meg kellene próbálni elvonatkoztatnotok a különféle hónapok által keretbe szorított újságoktól. Mit nekünk a hónapok! Kik azok a hónapok?! **(Nem láttam őket az előfizetők névsorában... — CoVboy)** A CoV majd alkalmasint megjelenik valamikor, az évi 9 db a biztos. Egyébként mintha a '92-es megjelenés ütemezése benne lett volna a karácsonyi dupla számban — idegeskedni csak akkor kell, amikor az ottani időpontoktól már több mint egy hónappal eltértünk. Akkor meg már úgyis késő, mert addigra mi már rég messze járunk...

Egy abszolút lényegtelen téma következik: a múlt évi utolsó számokban szó volt valami PC-ről **(Most is szó van! Lapozz gyorsan a CoVboy Postába! — CoVboy)**, amit a '92-re előfizető mazochisták között sorsolunk ki. Azok természetesen fatális nyomdahibák voltak! Természetesen mindössze egy abakuszról volt szó, amelyen színes kis tehénfejek tologatásával elképesztő sebességgel számolhat a t. felhasználó. A hideg resethez mindössze a berendezés 90 fokos elfordítása szükséges. Na mindegy, ha már PC állt ott, akkor kisorsoltunk egy olyat is (az abakusz majd vigaszdíj lesz), tehát a kókori ketyere nyerteseeeee... (tatatataaaaam — az ünnepi alkalmakkor szokásos fanfárok elhalnak) ... a 2128. sorszámú előfizetőnk. Természetesen jól tudjuk, hogy egy demokratikus államban élő állampolgárok személyiségi jogaival egyszerűen összegyeztethetetlen, hogy megszámozzák őket (lásd: személyi szám), de azért adatokat így mégis egyszerűbb kezelni. Állampolgári jogokkal majd akkor kell előhozakodni, ha elkezdjük leplombálgatni a fületeket. Milyen szép időnk van! Csicseregnek a madarak. Jé, ott egy harkály! Mit szóltok a politikai helyzet alakulásához? Mindenki tök ideges már? Akkor jó. A PC-t Halász Zoltán nyerte, Gödről. **(Göd? Hát azt már rég átkeresztelték Gettofalvának! — CoVboy)** Többet nem mondunk ám róla, mert a PC-t természetesen személyesen fogjuk hozzávagdosni! Majd a következő számban beszámolunk a PC QUEST-ről. Valahogy úgy képzeljük a dolgot, hogy kivonulunk hozzá, becsöngetünk, megkérdezzük van-e felesleges újságpapír, majd miután kiengedte ránk a kutyát, hirtelen fordulattal közöljük vele, hogy ő nyerte a PC-t CoV-nál. Klatty! Ebben a pillanatban kattan majd a huncut kis Kandi Kamera, mert amilyen képet vágni fog, az biztos, hogy megér egy A3-as posztert!...

Hopplá! Még egy roppant fontos dolog, amit feltétlenül el kell még mondanunk: arról van szó, hogy... **(Majd legközelebb, kis barátaim! A bevezetőnek ezennel vége! Elég volt már ennyi! — CoVboy)**

Jó napot kívánok mindenkibe! Újra együtt — de jó! Különösen így, a maximált méretű CoVboy Postában! A múltkori számban én megmondtam, hogy most az introban fog kezdődni a levelezés, mert utálom, amikor kitúrnak a helyemről! Amit meg én mondok, azt mindenki készpénznek veheti (ÁFA-stul)! Vagy készpénznek inkább mégse (az jobb, ha nálam marad), legyen mondjuk: Szentírás. Az se rossz és az ingyen van. A szent majd hátul folytatja az írást, mert most kezdődik az újság (kihagyhatod — siess inkább hátra!)



NEWS

Adventure/RPG

——— Amiga, PC ———

A játékújdonságok között rögtön nyitásnak egy szinte vadonatúj név a software-piacon: **Microprose**... Az elmúlt héten kivételesen nem a szokásos 5 új szimulátort dobták piacra (bár lehet, hogy azok is megvoltak, ez csak bonus), hanem egy vérbeli kalandjátékot, ami azért buzgón merít az RPG-k sajátosságaiból is. A **DARKLANDS** története a XV. században játszódik az egykori német — demokratikus — fejedelemségek területén. A sötét középkor időpontja magától kínálta a szereplőgárdát, amelyek természetesen a fantasy-játékok némileg átalakított figurái közül kerültek ki. Egy négyfős társulattal rohangálhatunk ide-oda a főtérképen, akikkel néha bekukkantunk az utunkba akadó városkákba (van vagy 60-70 belőlük), elcsodálkozunk a 3D kivitelezésen, ijedtünkben agyonverjük az ott mászkáló ideges egyedeket, zsebretesszük a kincset, aztán továbbállunk, mert még újabb agyonvernivalók várják látogatásunkat. Úgy tömören kábé ennyi a lényege. (Most jutott eszünkbe, hogy a MAGIC CANDLE-ről is bőven elég lett volna ennyi.) Persze a *Sid Meier*-kommandó általában eddig sem arról volt híres, hogy olyan nagyon egysíkú játékokat gyártanak — tehát aki esetleg a "WANTED" rovatba sorolná be a DARKLANDS-t, másfél doboz HD-s lemezt készítsen a keze ügyébe... Ez csak a VGA PC-kkel rendelkezőkre vonatkozik, mert Amigán még csak az "igéret" szintjén áll a program.

——— Amiga ———

Az egykoron 64-en (vagy Spectrumon) edződött Amigások talán még emlékeznek egy bizonyos KNIGHTMARE c. programra, ami a korát jóval megelőző, kellemes kis kalandjáték volt a maga idején. A játék egy nagyon népszerű angol sorozat számítógépes feldolgozása volt, amelyben egy botcsinálta lovaggal szerencsétlenkedtünk egy kastély mélyén. A sorozat még mindig tart, tehát a fantáziahiányban szenvedő fantasy-szerzők bármikor meríthetnek belőle egy-két kortyot. Ezt tették a **Mindscape** ugyancsak **KNIGHTMARE** címet viselő játékának szerzői is, akik — a kor divatjának megfelelően — DUNGEON MASTER-szerű RPG-ként dolgozták fel a témát. A játék fő érdekessége az egészen sajátságos grafikai stílus, amelyben alig használtak néhány szint, mégis egy nagyon eredeti, a témához tökéletesen illeszkedő hatást prezentáltak vele.

——— Amiga, PC ———

Az **SSI** csendesen dühöng magában az USA mélyén, hogy az AD&D számítógépes megvalósításának egyedüli jogos alkalmazójaként, úgy kábé 1 ezrelékben részesedik a számítógépes AD&D-játékok piacából. Mérgükben egyre jobb játékokat irkálnak, szóval csak nyugodtan dühöngjenek! Az EYE OF BEHOLDER 2. része után egy újabb "2. rész" került náluk napirendre, nevezetesen a **BUCK ROGERS**-é, ami a **MATRIX CUBED** alcímet viseli. A lökhajtásos hős 25. századi kalandjai tehát tovább folytatódnak. A kivitelezés a jellegzetes SSI-kinézetet hordozza magán, bár az első résztől eltérően ezt már megpróbálták egy kicsit hozzáigazítani a VGA PC-k lehetőségeihez. Na persze annyira azért nem, hogy túl nagy nehézséget okozzon egy 32-szinű Amiga-verzióvá történő konvertálás... 64-es változatról egyelőre szó nincsen, szóval már fontolgatjuk a levélírást az SSI-nak, amelyben következetesen 'F'-fel fogjuk helyettesíteni a játékuk címének egyik 'B'-jét... **(Miért, mit jelent az, hogy 'MATRIX CUFED'? — CoVboy)**

——— Amiga, PC ———

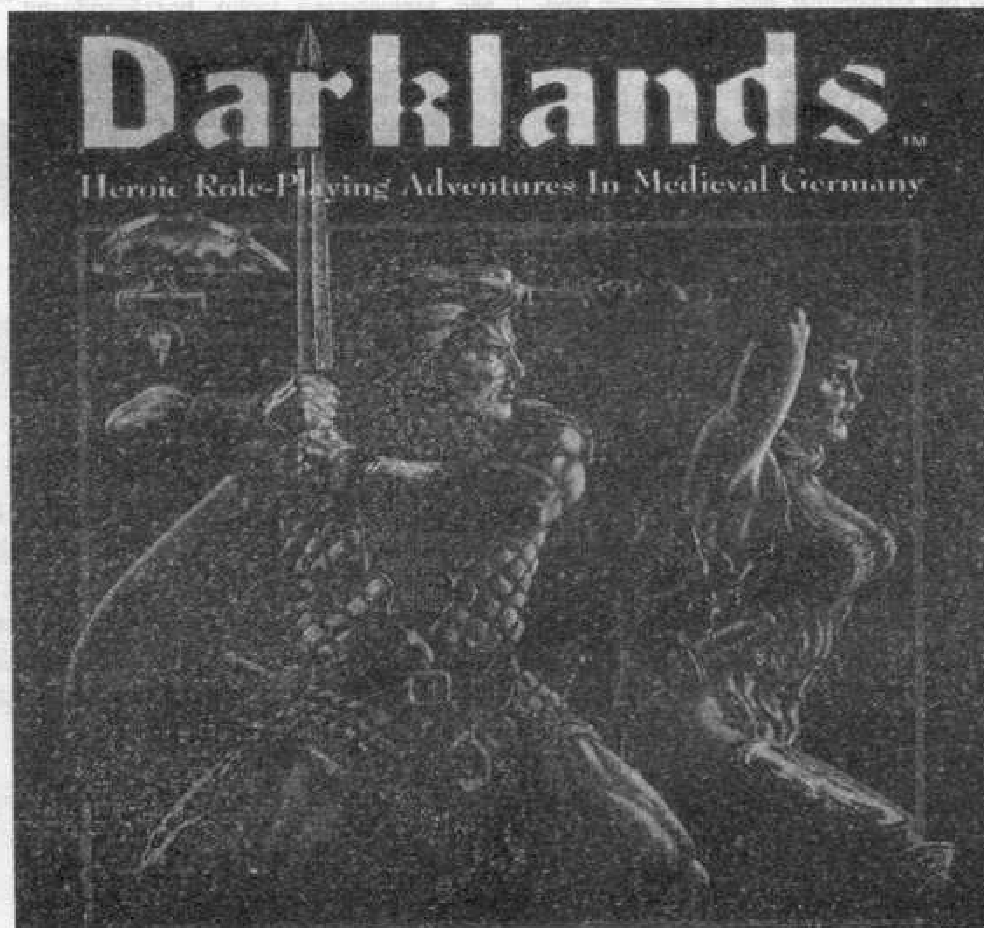
A "2. rész-komplexus" az **Empire**-hoz is begyűrűzött, mert ők is egy ilyen sorszámmal ellátott **MEGATRAVELLER**-rel álltak elő. A BUCK ROGERS-hez hasonlóan sci-fi környezetben játszódó RPG-t leginkább a konvencionálistól eléggé eltérő (néha már egyenesen meghökkentő) grafikai kivitelezése emeli ki a szerepjátékok sorából. A történet egyébként a Régiek titkát kereső öt figura körül bonyolódik, akikkel bebarangolhatjuk és végigharcolhatjuk a több, mint 100 bolygóból álló galaktikát.

——— Amiga, PC ———

A 'Gyűrűk Ura' után valószínűleg a 'Neverending Story' lesz a következő regény, amelyről a játékgyárosok többezer bőrt fognak lenyúzni. Volt már belőle hagyományos kaland- és akció-feldolgozás, most pedig a svájci **Linel** programozói azzal birkóznak, hogy egy '3D animated arcade/adventure' (érthetőbben: Sierra-szerű) játékot faragjanak az 'Istennek véget nem érő történet'-ből. Hogy ennek mi lesz a vége, az majd a történet végén talán kiderül **(Most akkor véget ér vagy nem ér véget? — CoVboy)** — egyelőre ennyi, mert ezidáig mindössze egy darab preview-képet sikerült látnunk belőle...

——— Amiga, PC ———

De jó, hogy eszünkbe jutott az előbb a **Sierra**! (Azt egyébként is csak azért írtuk, hogy legyen miről eszünkbe jutnia...) Mert-hogy — ha nem tudtátok volna, hogy mi hiányzott a boldogságotokhoz — van néhány új Sierra-stuff! Megijedni nem kell, nem Larry (**Larry Laffer? — CoVboy**) legújabb kalandjai (sorszámot már nem merünk írni — ott már az sem biztos!) szédelegtek ki a software-piacra, és nem is a 'Két Fickó az Andromédából' folytatta Roger Wilco galaktikus ámokfutását — most két másik dologról fogunk csevegni. Ez a két játék szinte akár normálisnak is nevezhető, szóval lehet, hogy nem is ARRÓL a Sierráról van szó... Az egyik Dr. Agy saját magáról elnevezett kastélyában játszódik és a szokásos Sierra-szerkesztővel készült (természetesen az újjal). Első ránézésre úgy néz ki, mint egy adventure: bebaktatunk egy szabvány lovagvár felvonóhídján és majd ide-oda mászkálhatunk a folyosókon. A poén az lesz, hogy a folyosók elágazásaiban akkor mehetünk csak tovább, ha először megoldunk valamilyen nyakatekert logikai feladványt. Ha a feladvány esetleg kifogna rajtunk, akkor a megoldásukat el is passzolhatjuk, már amennyiben élelmesen begyűjtjük a berendezési tárgyakból zsákmányolható zsetonokat. Így tehát ez egy új, továbbfejlesztett játékkategóriába tartozik: 3D animated and mindbended arcade/adventure... (**Na most már shut'em up! — CoVboy**) A másik új Sierra-produkció (**CONQUEST OF LONGBOW**) viszont már egy izig-vérig adventure, és azoknak fog egy jó adag örömet okozni, akik nem alapvetően az idióta poénokra, hanem inkább a profi grafikai kivitelezésre fogékonyak. Az alaptörténet egy szintén elég ritkán feldolgozott témán alapul: valmikor a



12. század végi Angliában találjuk magunkat, amikor a gaz és gonosz normannok halálra sanyargatják a becsületes szászokat, mert a derék Richárd király, akinek a szíve egy oroszlányé (és mellesleg szintén normann, szóval itt máris egy képzavar van) elutazott Palesztinába és ott foglyul ejtette a PFSZ. Szerencsére a szászok, a szegények és nem utolsósorban önmaga védelmezőjeként feltűnik egy deli ifjú, aki önkéntes adóvégrehajtóként áll az úton (vagyis útonálló), de clickre elbújik, ha jönnek a poroszlovak. Később totómeccs is lesz: a Nottingham Forest mérkőzik a Sörwood Vegyesválogatottal az Angol Kupában (jól kupán vágják egymást). Aki ebből kitalálta, hogy ez a deli ifjú nem más, mint Micimackó, az nyert egy PC-t és gyönyörködhet a játékban! (Elnézést, hogy ilyen sajátságos játékismertetőt csináltunk, de olyan Sierra-hangulatba ringattuk magunkat...)

——— Amiga, PC ———

A francia **Cocktel Vision** semmit sem javult az utóbbi két programjuk óta: még mindig a zippzárjukon keresztül szemlélik a világot és érdeklődésükre csak az tarthat számot, akinek az ivari kromoszómái eltérnek az övéktől... Először az 'Emmanuelle' c. softcore-sorozatot számítógépesítették meg (kár, hogy nem az V. részt — filmen idáig az volt a, khm, "legmozgalmasabb"), aztán a GEYSHA-ban a japán jakuzák ellen harcolhattunk borzasztó veszélyek közepette (**Hát ha úgy jobban belegondolok, nem is lehetett olyan borzasztó az a küldetés...! — CoVboy**), most pedig a **FASCINATION**-ben egy *Doralise* nevű francia stewardess sűrű életének ugyancsak "sűrű" epizódjaiba nyerhetünk bepillantást. Hát pillantson, aki akar — mi inkább beérnénk egy szimpla statiszta-szereppel...

——— Amiga, PC ———

Az Origin ULTIMA-sorozatának végeláthatatlan folyamával csak egyetlen RPG tudott idáig lépést tartani: a **Sir-Tech** WIZARDRY-eposza. Ennek is már a 7. része jelent meg PC-re, **CRUSADERS OF DARK SAVANT** címmel. A különféle nyugati szaklapok szabályszerű örömódákat zengtek a játékról (a POWER PLAY például minden további nélkül "minden idők legjobb RPG-jének" nevezte. Az ódákban talán azért lehet némi költői túlzás, mert a játékban tulajdonképpen semmi olyat nem lelünk, amivel mondjuk az EYE OF THE BEHOLDER-ek ne vennék fel a versenyt, leszámítva talán a grafikai kivitelezést. A grafikusok ugyanis nagyon megdolgoztak a pénzükért: minden egyes helyszín és animáló szörny olyan hihetetlenül aprólékosan ki van dolgozva, hogy az szinte már elképesztő! (Ha mondjuk a POWER PLAY minden idők legszebben kivitelezett RPG-jének nevezte volna, akkor azon abszolút nem lett volna mit vitatkozni). Egyelőre csak VGA PC-re készült verzió van, de ígérnek egy 32-színű Amiga-változatot is belőle. (A PC-s verzió után már nem is nagyon vágyunk arra, hogy azt megnézzük...)

Szimulátor/stratégia

——— Amiga, PC ———

Az idén jubileumot ül a világ: pontosan 500 évvel ezelőtt hitte azt egy Kolompos Kristóf nevű portugál úriember, hogy nyugat felé hajózva elérte Indiát — pedig csak Amerikát fedezte fel. A hálás utókor biztos nagy ünnepségekkel fog emlékezni a jeles férfiúra, akinek — közvetve bár, de — a krumplit, a hamburgert és a Commodore-t köszönheti. (**Meg az atombombát! — CoVboy**) A fél évezredes jubileum két játékgyártó agyát is megmozgatta: az **Impressions** a **DISCOVERY** című játékában egy PIRATES-szerű feldolgozással emlékezik meg a nagy felfedezésről, míg a **Koei** inkább a TAI PAN-ra emlékeztető stratégia/kaland keveréket gyártott az ő jellegzetes stílusában. A játék az **UNCHARTED WATERS** címet viseli, és úgy általában a nagy földrajzi felfedezések korának egészét mutatja be, a hozzájuk kapcsolódó felfedezői tevékenységek (egy kis kereskedelem, egy kis rablás, egy kis tömegmészárlás) teljes fényében.



△ ***A Koei új stratégiája:*** **UNCHARTED WATERS** (Amiga)

——— Amiga ———

A **Psygnosis** egy egész halom BEAST-klónt (AGONY, LEANDER, ORK, stb.) dobott a piacra karácsony előtt, amelyek mindegyike gyönyörű, zenél meg lehet benne verekedni — de véletlenül egy olyan is belekerült a sorba, ami nem zenél, nem lehet benne verekedni, de nagyon jó. A művet **AIR SUPPORT**-nak keresztelték és egy totális légiháború kellős közepébe csöppenünk benne. A felszín és a különböző objektumok nem-fillezett vektorokra épülő megjelenítése egy egészen szokatlan grafikai környezetet teremt nekünk, amelyben légiflottánk parancsnokaként és egyben gépeink pilótáiként is csillogtathatjuk stratégiai és szimulációs programokban való jártasságunkat.

——— Amiga, PC ———

A POPULOUS 2. úgy látszik tippeket adott a **Bullfrog** csapatnak, mert a játék első részéhez kiadtak egy **WORLD MAP EDITOR**-t, amellyel új, saját pályákat tervezhetünk az istenek legújabb összecsapásaihoz.

——— Amiga, PC ———

A *Chris Roberts* nevű fickó a 386-os PC-vel és végtelen winchesterkapacitással rendelkező játékosoknak a STRIKE COMMANDER után egy újabb **WING COMMANDER**-t (**WC II: SPECIAL OPERATIONS**) ejtett a nyakukba, amely az eredeti játék küldetéseit 20 újabb bevetéssel gazdagítja. Ha az embernek még egy Soundblasterje is van a PC-jéhez, akkor bonusörömként még 7 Mega szöveget is kaphat a játékhoz.

Néhány 64-es csoda

Hogy a 64-esek se piszkáljanak bennünket a 64-újdonságok hiánya miatt, most néhány 8-bites produkció, amelyek ugyan eléggé rondán festenek a 'News' rovatban szereplő programok között (a legtöbbjük csak formázásra jó), de most mit csináljunk, ha ezek vannak?!

Az Elvira nevű szerencsétlen horrorkirálynő elég szomorú lehet, amikor meglátja magát egy nagyszerű kalandjáték után egy csapnivalóan rossz arcade közepén, ami az **ELVIRA THE ARCADE GAME** névre hallgat. Mászkálni kell, ugrálni, meg összeszedegetni néhány varázslatot és fegyvert. Talán nem kellett volna erőltetni az ügyességi verziót, lényegesen jobb ötlet lett volna, ha mondjuk a kalandjáték 16-bites 2. részének átírásába fektetik az energiájukat...

A boxringek közepébe szökkenünk a **Storm FINAL BLOW**-jában, ami a kivitelezést tekintve (aprólékos grafika és hatalmas, animáló sprite-ok) egy nagyszerűen sikerült konverzió — de olyan unalmas, hogy az szinte már csoda! (**Nektek már semmi se jó?! — CoVboy**)

Egy másik "sportprogram" a **WRESTLEMANIA** az **Ocean**-től, amiben Kőbánya-Alsó pankrátorbajnokává válhatunk. Rendkívül szórakoztató játék, úgy körülbelül azon a szinten van, mint ez a "sport".

Ez nem túl új, de azért megemlítjük: az **Ocean** csinált egy 64-es átiratot az Amigás **TOKI**-ból, amelyben egy majom hálás szerepében csellenghetünk (challenge-hetünk) az öt pályát benépesítő szörnyek között. Sok élvezet ebben sincs a trainerrel, de legalább szépen meg van csinálva.

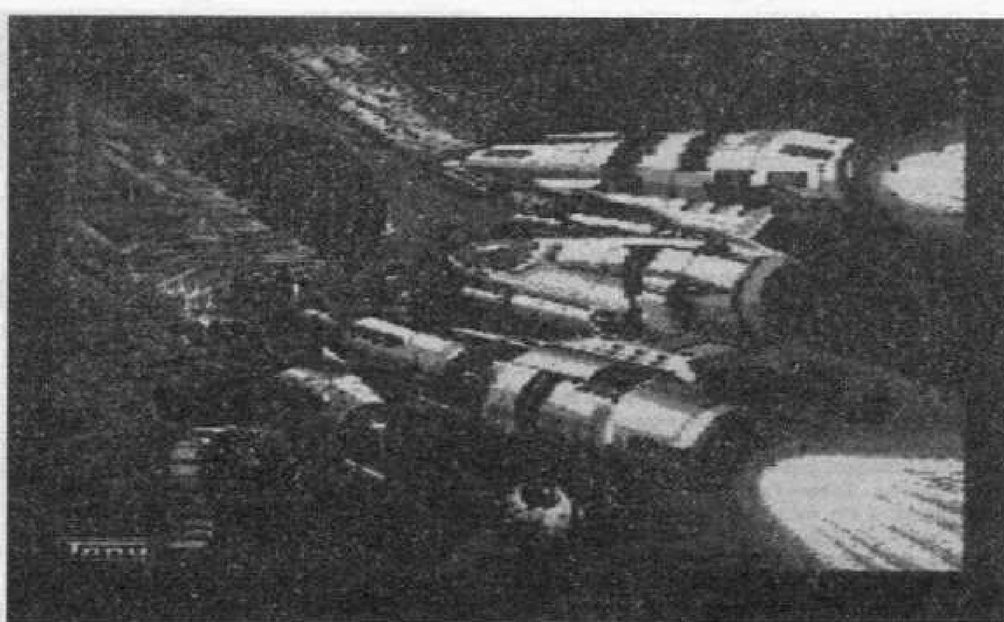
Ugyancsak **Ocean**-termék a **SPACE GUN** is, amely egy idegen élőlényekkel benépesített űrhajóban játszódik és körülbelül úgy néz ki, mintha az OPERATION WOLF-ot áttették volna az ALIENS világába. Itt is foglyokat kell kiszabadítanunk. Vannak jó nagy "spriték", jó sokat lehet lőni, és a játékhoz még adnak egy reszelőt is, amivel hüvelykujjunk alsó részén keletkező bőrkeményedéseket lehet majd alkalomadtán eltávolítani...

Aki még nem reszelgetett eleget, az tovább folytathatja a lövöldözést a **Domark SUPER SPACE INVADERS**-ében. Első pillantásra egy jó nagyot csuklik az ember, mert a hátterek gyönyörűen meg vannak rajzolva — aztán meglátja, hogy mi ez a játék. Hát ez az INVADERS! (Ha minden igaz, akkor ez volt az első 64-es játék, amivel úgy '84 tájékán játszhattunk.) Tudjátok: öt sorban jönnek lefelé az idegenek és közben bombáznak, ami elől el lehet bújni az alul levő bástyák alatt. Néha fent átrepül egy ufo, és ha azt kilövöd, akkor bonust kapsz — mi kell még ennél több?! Különösen, ha még hozzáteszük azt is, hogy nemcsak ez az egy pálya van, hanem még egy csomó, amelyeken a — hasonló korú — MOON CRESTA-ba is belecsöppenhetünk.

DOUBLE DRAGON III. "Nomen est omen" mondja a közmondás. Jókat lehet verekedni benne ("ninyás játék"), és még az első kettőnél is sokkal rondább! Borzasztó rossz.

A másik "ninyás" csoda a nagy hírveréssel beharangozott **THE FIRST SAMURAI**, *Raffaele Cecco* (a CYBERNOID-ok és STORMLORD-ok szerzőjének) új programja. Ez tényleg szépen meg van csinálva, de ettől sem sikerült megszeretnünk ezeket a verekedős játékokat.

Az **Imageworks** a TURBO OUTRUN mintájára csinálhatta a **CISCO HEAT**-et, amelyben öt pályán keresztül nyomhatjuk a pedált. Olyan szomorkás egy kicsit ez a játék: ez a grafika nagyon nem szép, és ha a játékot már kifelejtik a játékból, akkor legalább látványosan lehessen unatkozni!



△ ***Ne őrüljetek: ez csak a* SUPER SPACE INVADERS *címképernyője*** (64)

Ha a sebesség megszállottjainak még a CISCO HEAT sem elég, akkor versenymotorok nyergébe pattanhatnak az **Accolade** új játékában, a **CYCLES**-ben. (Nem, ez nem a TEST DRIVE 4. Ez már a TEST DRIVE 7!) Ez egyébként még szódával úgy-ahogy elmegy, sőt, az is lehet, hogy valaki még élvezni is fogja...

Biztos van még 20-30 csoda, amiről az elmúlt néhány hónapban elfelejtettünk írni, de a feledékenységnek általában az az oka, hogy az ember már meg sem jegyzi a dolgokat. Nem baj, most voltak 64-es hírek — tessék szépen boldognak lenni velük! (Már megint majdnem elfelejtettük: mindegyik van kazettán is.)

Ami most következik, az még mindig 'News' (vagyis: még mindig játékismertető), csak most nem egészen olyan játékról szól, mint az eddigiek. Úgy hívják, hogy VIRTUALITY 1000 SD. A játék egy szimulátor, aminek a lelke egy Amiga 3000-es számítógép, speciális turbókártyákkal, illesztőkkel meg egyéb ketyerékkel feldíszítve.

Az otthoni számítógépe előtt görnyedező, tulajdonképpen csak két dimenziós térérzékelést biztosító monitorát bámuló játékos ebbe beleröppenve kiléphet a megszokott környezetből és vadonatúj helyzetben találja magát. Kívülről a gép egy furcsa autóhoz hasonlít. Elhelyezkedve a pilótaülésben, fejünkre kerül egy sisak és kezünk speciális botkormányt ragad meg (vagy kormánykereket — attól függ, mit kentek be lekvárral). Aztán egy pillanaton belül máris új világ kerül a szemünk elé, amelyben vadászpilótaként, Forma I-es autóversenyzőként, vagy mondjuk egy csillagháború kellős közepén kell majd helyt állnunk.

A fejünkre helyezett sisakban különleges látványtechnikára építő monitor garantálja a tökéletes háromdimenziós érzékelést. Ha körbepillantunk, akkor a monitorok azt a képet vetítik elénk, amerre a fejünket fordítottuk. A tökéletes térhatást a sisakban és magában a számítógépben elhelyezett elektromágneses impulzusadók biztosítják — és nem kell kőkorszaki módon a funkcióbillentyűket nyomkodnunk. A monitorokon keresztül megszólaló hangminőség szintén a tegnapé: most a sisakban kristálytiszta quadro hanghatások teszik tökéletessé az érzékszerveink átverését.

A szimulátor egyik üzemmódjában egy Hawker Harrier pilótaülésébe élhetjük bele magunkat. A gépet két botkormánnyal fogjuk irányítani: a bal oldali a gyorsító/lassító kar, a jobb oldalival pedig a kívánt irányba tudjuk a gépet dönteni. A két kormány rángatásából előállított őrült manőverekre mindenképpen szükség lesz, mert néhány barátságtalan MIG-29-es erőteljesen azon munkálkodik, hogy a menet minél előbb véget érjen. Az elhessegetésükre természetesen nem csak a légibalett, hanem a fedélzeti gépágyú, valamint néhány infravörös rakéta is a rendelkezésre áll. A nehézségi szintnek megfelelően egyébként még lehetőség van tartályrepülőgépről történő tankolásra is, majd a küldetés befejezése után egy légitámaszpontra vagy egy repülőgéphordozóra kell leszállnunk. A vizuális hatást az audio effektek is támogatják: a bázis a teljes bevetés ideje alatt angol nyelvű parancsokkal próbálja segíteni a harci helyzet, illetve a leszálló manőver minél sikeresebb megoldását.

Egy másik üzemmódban Luke Skywalkert játszhatunk. Nem, nem kell órákat kézen állnunk egy mocsárban, mindössze időugrást hajtunk végre a XXII. századba, ahol valamelyik félreeső galaxisban borzasztó lövöldözést fogunk csapni a különféle rendű és rangú űrjárgányok között. Az űrhajónk kormányzása megegyezik az előbb leírtakkal, a lényeges különbség a sisakba szerelt automata célzóberendezésben lesz: elég pusztán a fejünk mozgatásával célbavenni az ellenséges űrsiklókat. Itt is különböző nehézségi szintek lesznek, amelyekben nő az elpusztítandó ellenséges gépek száma, majd — megfelelő minősítés megszerzése után — következő feladatunk egy anyahajón elhelyezett lézerágyúk elpusztítása lesz. Súlyosabb találat esetén gépünk automatikusan landol a bázisunkon, javítás és feltöltés céljából.

Ha már úgyis megkezdődött a Forma I-es szezon, a hétköznapi halandó is beszökkenhet egy ilyen technikai csoda volánja mögé: mindössze annyi a dolga, hogy a fejére tegye kedvenc sisakját és már repülhet is. Egy Forma I-es autót ritkán irányítanak botkormányokkal, ehhez az üzemmódhoz tehát hagyományos volán, valamint fék- és gázpedálok dukálnak. A legjobb az egészben az, hogy ha az amatőr versenyző véletlenül az egyik palánkon köt ki, akkor kiszállás után nem Szent Péter, hanem a sorra kerülésre már türelmetlenül várakozó haverja köszönti...

Bár a VR látványtechnika egyik legújabb vívmányáról volt szó, a dolog személyes kipróbálásához nem kell Londonig menni: elegendő elmetrózni a Nyugatiig, és ott a Skála Metró földszinti bejáratával szemben levő Anubis pavilonban mindenki személyesen is kipróbálhatja a dolgot.

SOUTHERN BELLE

Múltkor éppen súlyos munkálatok közepette senyvedtünk itt a HQ-n, amikor véletlenül felborult néhány polc (**Én megmondtam, hogy ne itt focizzunk, mert amortizálódik a berendezés... — CoVboy**), és néhány mázsa top secret papirusz hullott a földre. Közöttük a lejjebb látható ábra, amelyet CoVboy így kommentált be: *"Jé, egy korai Getto! Ezt beteszem a következőbe..."* — aztán körbehordozta, mint a véres rongyot. Ennek örömére úgy döntöttünk, hogy ha rajz van, akkor gyorsan csinálunk hozzá valamilyen leírást is. Az emlékeink között kutatva először a RAILROAD TYCOON-nál, majd a THE TRAIN-nél állapodtunk meg, de mivel már mindkettő volt egyszer, inkább tovább kotorásztunk, míg rá nem leltünk egy elfeledett vonatos cuccra, ami még talán Lenin idejében jelenhetett meg — és úgy hívják, hogy **SOUTHERN BELLE**.

A *Southern Belle* egy nagyon híres angol gőzmozdony volt valamikor a húszas-harmincas évek tájékán. A londoni Victoria és a brightoni pályaudvar között közlekedett. A számítógépes feldolgozás egy vérbeli szimulátor lett, amelyen a pályaválasztás előtt álló ifjúság már otthon begyakorolhatja azoknak a hi-tech berendezéseknek a kezelését, amelyet a *"Hív a vasút, vár a MÁV!"* szlogen kitalálói üzemeltetnek. Sajnos a 64-es lehetőségei meglehetősen korlátozottak, szóval a koszt még nem sikerült tökéletesen emulálni, de minden vállalkozó kedvű bakt... vasúti tisztviselő-jelölt élethű effektusokat érhet el ezen a téren is, ha mondjuk egy fél évig állandóan monitorra fújja a füstöt.

A rövid kis bevezető után rögtön rá is térhetünk a program kezelésére, amely egy menüvel jelentkezik be. Itt a megfelelő számbillentyű megnyomásával beállíthatjuk, hogy melyik küldetést akarjuk indítani. Az első a demo (ugyanez indul '**RETURN**'-re is), ha úgy fél percig nem állítunk be semmit, akkor automatikusan ez fog beindulni, ahonnan csak az '**X**' megnyomásával léphetünk vissza ide. Valamelyik küldetés elindítása után az '**F1**' megnyomásával térünk vissza a főmenübe. A többi opció egyre nehezedő menetek elé állítja a játékost:

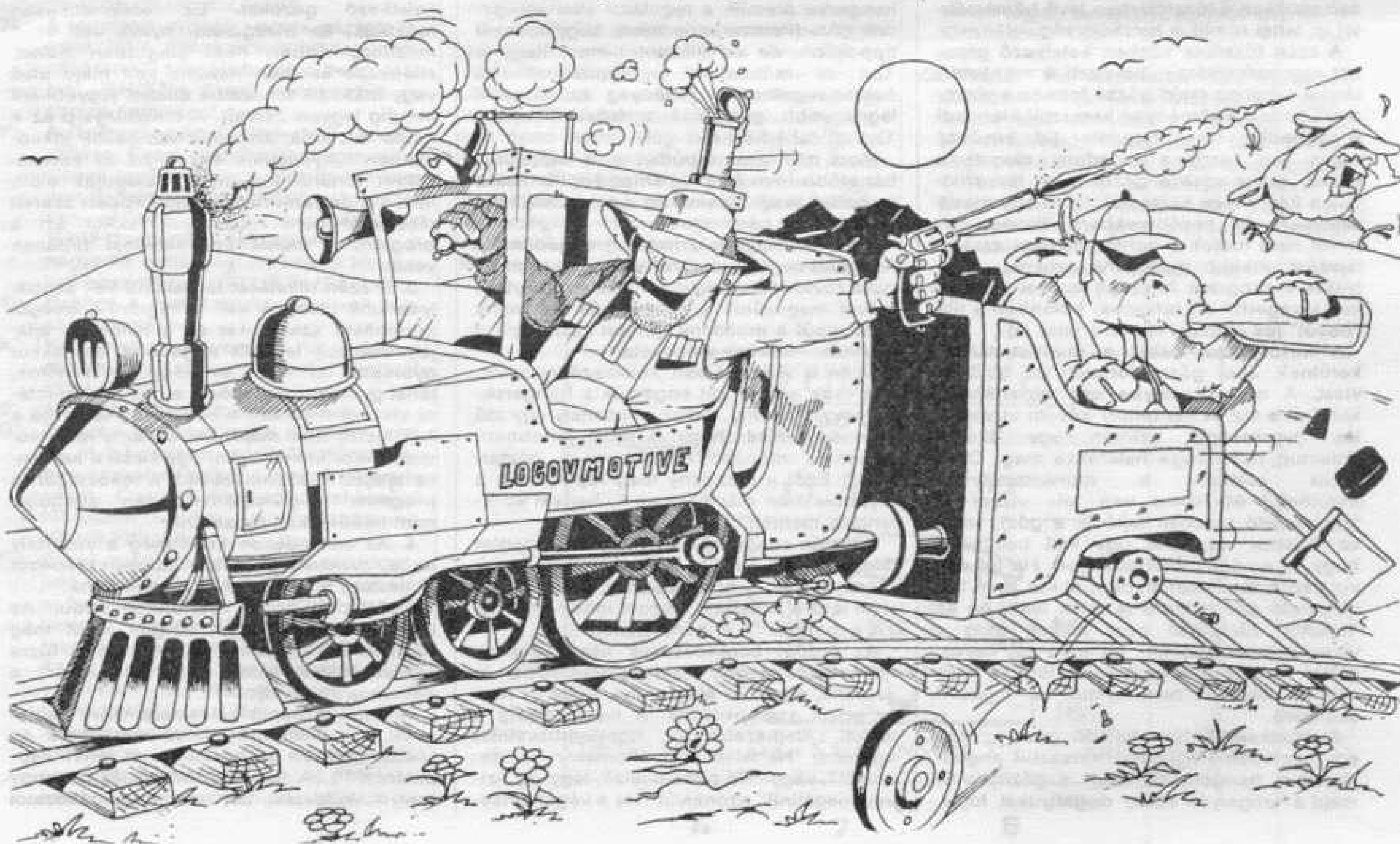
1. TRAINING RUN: Gyakorlás. A londoni Victoria pályaudvarról indulunk, és csak Brightonban, a végállomáson kell megállnunk. Nincs sebességkorlátozás sem.

2. EASY SCHEDULE AND SPEED LIMIT: Itt is csak Brightonnál kell megállnunk, de valahol lesz egy 30 mérföldes sebességkorlátozás is a pályamunkások miatt. Egyébként ettől az opciótól kezdve élnek az állandó sebességkorlátozások is (a pontos helyeket ld. később). Az EASY SCHEDULE arra utal, hogy a menetrendben szereplő állomásokig kényelmesen lehet tartani a menetidőt.

3. STOPPING TRAIN AND SIGNALLING: Itt már lesz néhány megálló a Victoria és Brighton között is, ahol pontosan kell beállnunk és egy percet várakoznunk az utasokra. Ezenkívül még lesz valahol egy 30 mérföldes sebességkorlátozás a pályamunkások miatt, valamint figyelnünk kell a bal alsó sarokban a jelzőt is (a tilos előtt meg kell állni).

4. HEAVY STOPPING TRAIN: 3-4 megálló Brightonig, de nincs pályamunka. A nehézség ott lesz, hogy mivel a szerelvény jóval nehezebb annál, mint amelyekkel eddig mentünk, sokkal lassabban gyorsul fel és sokkal nehezebben áll meg (a lejtőkön meg az emelkedőkön néha el szokott gurulni...).

5. RECORD RUN: Itt gyorsasági rekordot kell futnunk, 48 perc alatt kell beérni Brightonra. Köztes megálló nincs, de a menetrendben megadott idők elég szűkösek és csak akkor lehet tartani őket, ha az állandó sebességkorlátozásokat néha túllépjük.



6. SOUTHERN BELLE: Itt nyilván a program nevét adó mozdony nyergében fogunk füstölni, de különösebb különbség nincs a 2. opcióhoz képest.

7. PROBLEM RUN: Ez az előbbiek közül bármelyik lehet, meglehetősen laza menetrenddel (néha nincs is köztes megálló). A probléma ott lesz, hogy néha elromlik néhány berendezés (az üzenetsorban *Communications Cord Pulled*) és nem igazán azt mutatja, amit valójában kellene. Vagy az is előfordulhat, hogy a program egyszer csak behúzza a fékeket a nyílt pályán... A hiba megszűntét az *All Clear* felirat mutatja az üzenetsorban, de ha fékbehúzás volt a gond, akkor vigyázzunk arra, hogy ha emelkedőn álltunk meg, behúzott fékkel kell elindulnunk, különben visszagurulás miatt azonnal véget ér a parti.

Mielőtt a gőzös nyergébe pattannánk, egy kis anyagismeret óra, avagy: "Hogyan működik a gőzmozdony?" A dolgoknak ezt a részét nyilván mindenki ismeri, csak mi nem — mivel pedig az ismétlés a tudás mamája, elmondjuk magunknak. (Ti addig gyűjtsatok rá.) Az alapelv az, hogy egy zárt tartályban a forráspontig melegítik a vizet, és a keletkező gőznyomást hengerekbe vezetik, amelyek egy tengelyes áttétellel forgó mozgássá alakítják a gőznyomás által keletkező energiát. A folyamat a tűznél kezdődik. Egy kemencében szenet égetnek, amelyre néha szenet is kell pakolni. A legnagyobb hatékonyság úgy érhető el, hogy a kemencének körülbelül a fele van tele szénnel. Az égést a levegő bekeverésével lehet szabályozni, ami egy szelepen keresztül történik: ha a szelepen több levegőt engedünk be, akkor az égés ugyan gyorsabb (többször kell rátenni a tűzre), viszont nagyobb hatásfokú is (jobban melegítheti a vizet). Szintén a levegőáramlást gyorsíthatjuk azzal, hogy ha kinyitjuk a kemence ajtaját (így lehet tájékozódni a szénszintről is) — viszont így nagyon gyorsan csökken a tüzelőtérben levő hőmérséklet is, tehát romlik a hatékonyság.

A szén tüzelése közben keletkező gázokat egy csőrendszer bevezeti a munkatartályba (ahol az majd gőzzé forralja a vizet), majd onnan a kéményen keresztül kiengedi a szabadba. Ha a regulátor (ld. később) zárva van, vagy a mozdony alagútban halad, akkor ezek a gázok nem távozhatnak a kéményen keresztül, tehát egy másik szelepen (a későbbiekben 'Blower' — mivel nem tudjuk a pontos magyar szakkifejezést, inkább maradunk azoknál, amelyeket a program használ) ezeket nekünk kell kiengedni a szabadba, különben a tűz "besül" (és a tűzzel együtt a játék is).

A forró gázok tehát a munkatartályba kerülnek, ahol gőzzé forralják az ott lévő vizet. A munkatartályba egy víztartályból kerül át a víz. A két tartály közötti vízáramlás gyorsaságát szintén egy szelep (*Injector*) nyitottsága határozza meg. Optimális esetben a munkatartálynak körülbelül 60-70%-a van tele vízzel (a fennmaradó részben fejlődik a gőz), tehát az 'Injector' szelepet úgy kell beállítani, hogy ez az érték állandósuljon. Ha túl sok víz van a munkatartályban, akkor nem tud elegendő gőz fejlődni (a játék leáll, ha az 'Injector' zárásával nem állítjuk meg a vízszint emelkedését), ha meg túl kevés, akkor nincs miből gőzt fejleszteni (a játék szintén leáll, ha nem nyitjuk az 'Injector' szelepet).

A munkatartályban fejlődő gőzt szintén egy szelepen (regulátor) keresztül engedjük át a hengerekbe, ahol a gőznyomás majd a tengelyre kötött dugattyúkat fogja



△ ***Elképesztően látványos grafikai kivitelezés*** (64)

mozgatni. A regulátor tehát tulajdonképpen a "gázpedál". A regulátor nyitása egyben nyitja azt a szelepet is, amelyik a munkatartályban levő vizet forraló gázokat kiengedi a mozdony kéményén keresztül, tehát a 'Blower' szelepet csak akkor kell majd használnunk, ha a regulátor zárva van.

A gőz tehát elvonult a hengerek irányába, szóval már csak egyetlen szeleppel (*Cut Off*) kell megismerkednünk és máris letehetjük a fűtővizsgát. Ennek a funkciója nem egészen világos előttünk, de valami olyasmi lehet, mint a sebességváltó az autóknál. Csak ez nem az áttételt szabályozza, hanem — tippünk szerint — azt, hogy hány hengerbe áramlik a regulátor által átengedett gőz. (Persze az is lehet, hogy rosszul tippeltünk, de az viszont biztos, hogy a 'Cut off' működését a regulátorral kell összehangolnunk). A lényeg az, hogy a legnagyobb gyorsulás a teljesen nyitott 'Cut off'-fal érhető el.

Most már akár repülhet is a mozdony, bár előbb nem árt megismerkedni ennek a technikai megoldásnak az apró buktatóival is. Csak egy pár:

— ha túl nagy gőznyomást engedünk a hengerekbe, akkor ugyan a tengelyek mozgása rövid időre felgyorsul, de a tartályban idővel megszűnik a gőznyomás, és máris nem repül a mozdony. (Innen származik a mondás: "Gőzünk sincs róla");

— ha a víztartályban keletkező nyomásnak csak egy részét engedjük a hengerekbe (vagy semmit), akkor a víztartály egy idő után úgy dönt, hogy ő most felrobban. (Innen a mondás:"Felrobbant a gőztartály!") Ettől a mozdony még repül, csak a továbbiakban már nem az X, hanem az Y-tengely mentén...

— aztán elfogyhat a szén is, mert megint felemelték az árát, és a vasúti társaságnak nincs pénze új adagot venni. Ilyen ugyan nem lesz a játékban, viszont innen származik a mondás:"A jó nénikéjüket!"

Az ördögi berendezések használatának mikéntjéről később majd részletesebben is szólunk, egyelőre elég annyi, hogy ez lesz az egyik szerepkörünk. A másik pedig a vasúti illemszabályok figyelembevétele, úgymint: "Ne felejtsd az állomáson az utasokat!", vagy "Ha piros a jelző, légy oly szíves megállni!",azonkívül "Ha a végállomásra 80 mérföld/óra sebességgel pöfögsz be, akkor az utasok a temetőben fognak kiszállni" — és így tovább.

A vasutas alapelvek tisztázása után vissza is térhetünk a játékhoz. Valamelyik éles "küldetés" választása után beállíthatjuk, hogy mennyire akarjuk bonyolulttá tenni az életünket, azaz melyik berendezéseket működtetjük mi:

1. Csak a regulátorra, a fékezésre és a 'Cut off'-ra kell figyelnünk.

2. Az iméntieken kívül még nekünk kell üzemeltetni a 'Blower' szelepet és a mozdonysípot is. A 'Blower' szelepen keresztül engedjük ki a szabadba a tüzelőtérben keletkező gázokat. Ez automatikusan működik, ha a regulátor nyitva van és a mozdony éppen nem alagútban halad, ellenkező esetben nekünk kell majd első vagy második fokozatba állítani (egyébként mindig legyen zárva!). A mozdonysíp az a tutuló micsoda, amivel a vasutasok jókedvükben füttyentenek egyet: ha az állomásokról történő indulásnál, alagutak előtt, illetve a pályamunkások által éppen szerelt részeknél nem használjuk, akkor azt a program a menet értékelésénél hibának veszi.

3. A szén tüzelését is nekünk kell szabályoznunk (nekünk kell nyitogatni a levegőt áramoltató szelepeket és a kemence ajtaját). Ha sok levegőt engedünk be, akkor gyorsabb az égés és nagyobb a hőfok, tehát gyorsabban fejlődik a gőz. Elolvasztani viszont nem kell a kemencét, tehát ha a hőfokjelző már majdnem elérte a maximumot, akkor ki kell nyitni egy kicsit a kemence ajtaját. A szenet ebben a fokozatban a program még automatikusan adagolja, nem nekünk kell rápakolni.

4. Az említetteken kívül még a víztartály és a munkatér közötti vízbefecskendezőt ('Injector') is nekünk kell irányítanunk.

5. Minden baj a nyakunkba zúdul. Az eddig felsorolt összes dolgon kívül még nekünk kell a szenet is rápakolni a tűzre (nyilvánvalóan előtte nem árt kinyitni a kemence ajtaját is).

Valamelyik opció választása után megjelenik a menetrend, ahová egyébként az utazás közben is bármikor át lehet kapcsolni ('T'). A felső sorokban látjuk, hogy melyik küldetést és nehézségi fokozatot

indítottuk, alattuk pedig az állomások: a DIS oszlopban van az állomás távolsága a londoni Victoria pályaudvartól, a STATION oszlopban az állomás neve (csupa nagybetűvel azok, ahol kötelező megállni), a SCH oszlopban a menetrend szerinti érkezési idő, az ACT oszlopban pedig a tényleges érkezési idő (ez utóbbit a program csak akkor írja be, amikor már elindultunk az állomásról!). A menetrend általában össze-vissza variálja a London-Brighton szakaszon levő állomásokat, nem mindig ugyanazokat kapjuk. A tréning fokozat kivételével általában az alsó sorban karbantartási munkára hívják fel a figyelmünket valamelyik mérföldnél (PERMANENT WAY WORKING AT ... MILES): ez a tájékoztatás 30 mérföld/órás sebességkorlátozást jelent az adott szakaszon, továbbá ha mi használjuk a mozdonyfüttyöt, akkor előtte fél mérföldön belül sipolni kell.

Ha játék közben léptünk be ide, akkor **'S'** megnyomása után játékállást menthetünk, 'E'-vel (EVENTS) megnézhetjük az eddig elkövetett hibák jegyzékét (a hibaüzeneteket ld. később), **'RETURN'**-nel pedig visszalépünk a játékhoz.

Először nézzük az irányítóbillentyűket, aztán a képernyőn látható különféle kijelzők magyarázatával fogjuk tölteni az oldalakat.

'F1': Viszalép a főmenübe a játékból.
'1-4': A kéményen kibocsájtott füst sűrűségét szabályozza. Az elsőnél a legvilágosabb a füst (sok levegő jön vele), a negyediknél pedig a legsötétebb. Általában a '3' megnyomása után érjük el a legnagyobb sebességet, de az sem baj, ha nem piszkáljuk.
'W': Mozdonyfütty (*Whistle*). Már volt szó róla, hogy mikor kell dudálni: pályaudvarról történő indulásnál (vagy áthaladásnál), alagút előtt és a pályamunkások előtt. Csak a második nehézségi fokozattól kezdve kell használnunk (PLUS BLOWER).
'R': A regulátor nyitása, vagyis gáz(gőz?)-adás. Négy állása van, a legnagyobbnál áramlik a legtöbb gőz a hengerekbe. **'SHIFT'**+'R'-rel csökkentjük a szelep nagyságát.
'I': A befecskendező ('Injector') szelep állítása. Ezzel szabályozzuk a munkatérben levő víz mennyiségét. 5 állása van (felfelé mutat a műszer, ha teljesen el van zárva). A szelepállás **'SHIFT'**+'I'-vel csökkenthető. Csak a negyedik nehézségi fokozattól kezdve kell használnunk (PLUS INJECTOR).
'T': Behívja a menetrendet. Már volt róla szó a fentiekben.
'A': Négyszeres időgyorsítás. Új megnyomással visszakapcsolunk normál időre.
'S': A mozdonyfüst ki/bekapcsolása.
'D': Ez azt a szelepet nyitja (shiftelve zárja) öt fokozatban, amivel a tüzelőtérben szabályozhatjuk a levegő mennyiségét. Csak a harmadik nehézségi fokozattól kezdve kell használnunk (PLUS FIRING).
'F': Ezzel nyitogatjuk (shiftelve csukogatjuk) a tüzelőtér ajtaját. Ennek hasonló a funkciója, mint az előbb említett levegő beengedő szelepnek: a levegőt áramoltatja a tüzelőtérben. Azzal ellentétben viszont a nyitásakor csökken a tüzelőtérben levő hőmérséklet is (és vele együtt természetesen a gőz melegítésének hatásfoka). Csak a harmadik nehézségi fokozattól (PLUS FIRING) kezdve kell használnunk, abban az esetben, amikor a tüzelőtér hőmérséklete túl magas.
'H': Pause, **'RETURN'**-re folytatódik a játék.
'C': Ezzel a 'cut off'-ot nyithatjuk (shiftelve csukhatjuk). Már volt róla szó.
'V': Fék. Ennek is öt állása van (nincs fék, ha a műszer felfelé mutat), shiftelve kapcsolhatjuk alacsonyabbra a fokozatot. Szükség lehet behúzva tartott fékekre olyan állomásoknál, amelyek lejtőn vagy emelkedőn fekszenek: ha ugyanis ott a fékeket kiengedjük, a vonat szépen elgurul az állomásról...
'B': Ezzel azt a szelepet nyitjuk (shiftelve csukjuk), ami a tüzelőtérben keletkező gázokat engedi ki a szabadba ('Blower'). Csak a második nehézségi fokozattól kell használnunk (PLUS BLOWER), olyan esetekben, amikor a regulátor zárva van, vagy éppen alagúton haladunk keresztül.
'RETURN': Egy lapát szén a tűzre. Csak TOTAL CONTROL-nál kell használni. Mielőtt ráteszünk a tűzre, ki kell nyitnunk a kemence ajtaját is.
'SPACE': Megszünteti az utolsó üzenet scrollozását az üzenetsorban.

Természetesen az említett billentyűk közül csak azokat kell használnunk, amelyik berendezéseket ténylegesen mi is kezeljük, az összeset csak akkor, ha TOTAL CONTROL-t kértünk.

Ha minden igaz, akkor lesz itt valahol egy ábra, amellyel a képernyőn látható dolgokat próbáltuk szemléltetni (ha nem sikerült, akkor vegyétek úgy, hogy nyomdahiba):

1. Ez egy SOUTHERN BELLE felirat, ha valaki esetleg nem tudná, hogy melyik játékkal játszik...

2. Itt látható, hogy az útvonal melyik területén vagy állomásán haladunk át. Ha a terület egyben állomást is jelent, akkor a neve már jó fél mérfölddel az állomás előtt megjelenik.

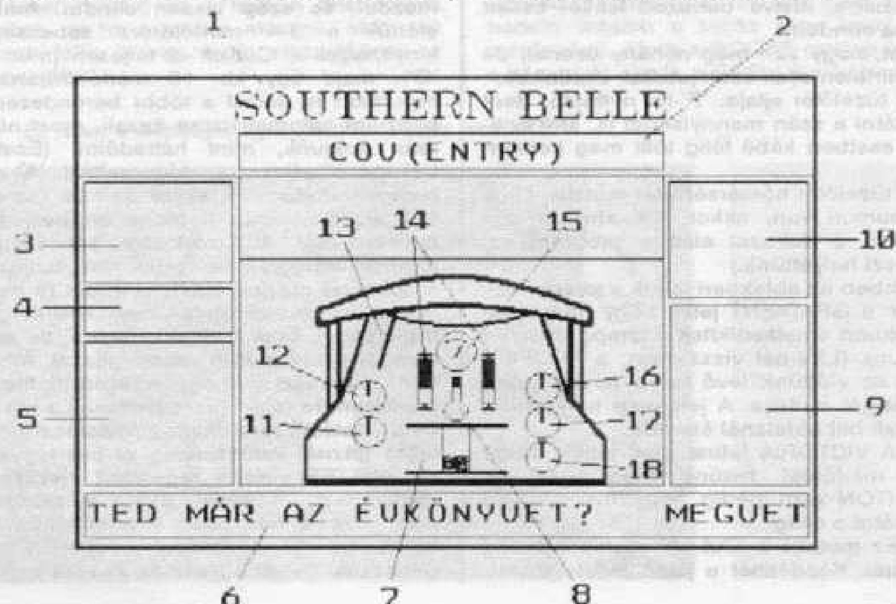
3. A SPEED mutatja a vonat sebességét mérföld/órában, a WATER a víztartályban levő víz mennyiségét (tán hektoliterben), a COAL pedig a szenet mázsában (vagy lapátban?). A szénnel általában nem szokott gond lenni, elég lesz Brightonig, ha épelméjűen kezeljük a mozdonyt. A víz viszont elfogyhat, ha túl nagy sebességgel dörgetünk végig a pályán. 40-50 mérföldes sebességnél már nyugodtan visszakapcsolhatjuk a regulátort a maximumról egy-két fokozattal, mert az sebességveszteség nélkül is lényegesen csökkenti a vízfogyasztást.

4. Itt látható az idő. Mivel a különböző szerelvények mindig pontosan valamilyen "egész" órakor indulnak, csak a perceket kell figyelnünk.

5. Itt látható a következő pályaszakaszon érvényben levő jelzőállás. Ha a jelző vízszintesen áll, akkor illik megállni addig, amíg a tilosat mutató póznát a valóságban is elérjük, mert lehet, hogy szemben jön valami... A felfelé mutató jelző szabad haladást jelez, de ha a vége bevágott, akkor az egy későbbi szakaszon levő tilos jelzésre figyelmeztethet. (Azért a feltételes mód, mert nem mindig kapunk ténylegesen tilosat.)

6. Üzenetsor. Itt láthatóak a program üzenetei a hibáinkról. Ha a menetrendnél az 'E'-vel EVENTS-et kérünk, akkor az eddig összeszedett hibák listáját kapjuk. (Nem mindegyik jelenik meg az üzenetsorban is!) Csupa nagy betűvel vannak felsorolva a játék végét eredményező hibák:

All aboard: Ez nem hibaüzenet, csak tájékoztatás arról, hogy folyik a beszállás a vonatba. Figyelem, azokon az állomásokon, ahol a szerelvénynek feltétlenül meg kell állnia (a menetrendben csupa nagy betűvel van szedve), ott legalább egy percet várakozni is kell, hogy az utasok beszállhassanak! Ha előbb indulunk el, akkor azt a program hibának veszi.
BLOWBACK: Nem nyitottuk ki a 'Blower' szelepet, amikor a regulátor zárva volt vagy éppen alagúton haladtunk át.
BOILER OVERFILL: Túl nagy a vízszint a munkatartályban, a fennmaradó hely nem elég a gőz fejlesztésére. Akkor szokott fellépni, ha az 'Injector' szelep túl nagy állásban van ahhoz képest, ahogy az átengedett víz gőzzé alakul.
CRASHED INTO STATION: Elfelejtettünk a brightoni végállomásnál fékezni. A pályafutásunkat számos utassal együtt a temetőben fogjuk befejezni, mihelyt sikerült a tűzoltóknak kiásni bennünket a romok alól...
DERAILED: Ha valamilyen éles küldetést választottunk (a másodiktól felfelé), figyelembe kell vennünk az állandó és a pályamunkások miatt életbe lépő sebességkorlátozásokat is. Ha megengedett sebességet 50%-kal túllépjük, akkor a játék ezzel a hibaüzenettel véget ér. Állandó sebességkorlátozások az alábbi helyeken vannak:
Victoria-Clapham Junction: 40;



Balham után 1/2 mérföldig (4 3/4 - 5 1/4): — 45; aztán újabb 1/2 mérföldig 60;

Selhurst után 1/2 mérföldön (9 3/4 - 10 1/4) — 45;

Redhill Tunnel-Earlswood (21-22 mérföld között): 50.

A pályamunkásoknál (a menetrendben a PERMANENT WAY WORKING AT ... jelzi a mérföldet) 30 mérföld/óra a sebességkorlátozás.

EM Brake: Ez sem hibaüzenet, csak egy tájékoztatás arról, hogy hol húztuk meg a vészféket (a legnagyobb fékfokozat).

FUSIBLE PLUGS GONE: A munkatartályban túl alacsony volt a vízszint, nincs miből gőzt fejleszteni. Elfelejtettünk a víztartályból vizet átszivattyúzni.

Icy Patches: Ez egy tájékoztatás lehet még a Victoria pályaudvaron, hogy a vonal néhány része eljegesedett, és ne menjünk 40-nél gyorsabban. Hogy hol van jegesedés, az majd kiderül akkor, amikor ráhajtottunk...

No Stop: Nem álltunk meg egy olyan állomáson, ahol a menetrend szerint meg kellett volna.

No Whistle: Nem sípoltunk ott, ahol illendő lett volna (pályamunkásoknál, indulás előtt, alagút előtt, állomáson való áthaladásnál).

OVERRAN STOP SIGNAL: Túlmentünk a tilos jelzőn. Legközelebb nem ártana fékezni, ha a bal alsó sarokban azt látjuk, hogy a következő pályaszakaszon tilos jelzés van érvényben.

Poor Stop: A szerelvénnyel nem pontosan az állomáson álltunk meg. (A vonat ugyan megállt, de úgy, hogy az állomás kicsúszott a képről.)

Rough Stop: A vonattal úgy álltunk meg valahol, hogy a negyedik fékfokozattal fékeztünk.

Short Stop: A menetrend szerinti megállóban a megállástól számított 1 percnél kevesebbet várakoztunk. A program elindulásnak veszi azt is, ha a lejtőn elfelejtjük behúzni a féket, és a mozdony gurulni kezd.

Speeding Near: Valamelyik sebességkorlátozásnál túlléptük a limitet, de még nem annyival, hogy *DERAILED* üzenetet kapjunk. (Egy 40-es korlátozásnál például még nyugodtan mehetünk 55-tel, ha késésben vagyunk.)

UNSAFE REVERSING: A vonattal emelkedőn álltunk meg és most szépen gurul visszafelé. Be kellett volna húzni a fékeket legalább a második vagy a harmadik fokozatba, illetve behúzott fékkel kellett volna elindulni.

Lehet, hogy van még néhány üzenet, de most hirtelen csak ezek jutottak eszünkbe.

7. A tüzelőtér ajtaja, 'F'-fel nyitható. Bent lehet látni a szén mennyiségét is, ami optimális esetben kábé félig tölti meg kemencét.

8. A tüzelőtér hőmérsékletét mutatja. Ha a maximumon van, akkor illik kinyitni egy kicsit. (A 3. fokozat alatt a program ezt megteszi helyettünk.)

9. Ebben az ablakban látjuk a terepviszonyokat: a GRADIENT jelzi, hogy hány század fokban emelkedik/lejt a terep, amelyen haladunk (LEV-nél vízszintes), a PROFILE pedig az előttünk levő terep hozzávetőleges alakját mutatja. A jelenlegi helyzetünk az ablak bal oldalánál értendő.

10. A VICTORIA felirat alatt látjuk, hogy hány mérföldet tettünk meg idáig, a BRIGHTON alatt pedig hogy mennyi van még hátra a célig.

11. Ez mutatja a 'Cut off' szelep aktuális fokozatát. Kezdésnél a jelző felfelé mutat, ami a kikapcsolt állapotot jelent.

12. Ez az aktuális fékfokozatot jelzi. Ha nincs fékezés, felfelé mutat, vészféknél lefelé.

13. Ez a regulátor fokozatát mutatja. Nyitásnál balra mozog, tehát ha függőlegesen lefelé áll, akkor a regulátor éppen zárva van.

14. Ennek a két csőnek a fekete része mutatja a víz szintjét a munkatartályban. Ennek alapján szabályozhatjuk a fecskendező működését. Ha a fekete sáv eltűnik, akkor a játék *FUSIBLE PLUGS ARE GONE*, ha az egész csövet kitölti, akkor *BOILER OVERFILL* hibával fog véget érni. Az optimális vízszint kábé a csövek közepénél van.

15. Ez a műszer mutatja a gőznyomás mértékét a munkatartályban (jobbra van a maximum). Túl magasra csak akkor szokott felkúszni, ha minden maximumon üzemel, csak a regulátor van zárva.

16. Annak a szelepnek a fokozata, ami a víztartályból a munkatartályba szivattyúzza a vizet ('Injector'). Ha felfelé mutat, akkor teljesen zárva van. Nyilvánvalóan a vízszintet jelző műszerek alapján kell állítanunk.

17. Ez annak a szelepnek a fokozatát jelzi, amelyik a tüzelőtérből engedi ki a gázokat ('Blower'). Ezek normál esetben elrepülnek a kéményen keresztül is, a szelepet csak akkor kell kinyitnunk, ha a vonat alagúton halad keresztül vagy a regulátor zárva van. Ha nem nyitjuk ki, akkor nemsokára *BLOWBACK* hibaüzenettel vége a menetnek.

18. Itt látjuk annak a szelepnek a fokozatát, ami a tüzelőtérbe ereszti be a levegőt (ha zárva van, a jelző felfelé mutat). Általában nem nagyon kell piszkálnunk: indulásnál nyissuk ki teljesen, aztán csak akkor kapcsoljuk alacsonyabb fokozatra, ha egy állomáson várunk az utasok beszállására (lassabb lesz a szén égése).

Ennyit a kezelésről, most pedig ugorjunk nyeregbe és menjünk egy kört. Elsőre persze nem kell túlbonyolítani az életünket, tehát válasszunk egy TRAINING RUN-t, aztán a műszerek kezeléséből pedig az elsőt (csak a regulátort, a 'cut off'-ot és a fékeket kell csak nekünk működtetni). Indulás után már felfűtött mozdonyt kapunk, tehát nincs más dolgunk, mint félig kinyitni a regulátort (kétszer 'R'), hogy a gőz a hengerekbe áramoljon, aztán szintén félig kinyitni a 'cut off'-ot is (kétszer 'C'). (Ha sok a gőz, akkor kinyithatjuk teljesen is.) A mozdony 15-20 másodperc múlva megmozdul, és szép lassan elindul. Amikor elértük a 3-4 mérföld/óra sebességet, kinyithatjuk a 'Cut off'-ot teljesen (méh két 'C'), majd úgy kb. 10 mérföld/óránál a regulátort is. Mivel a többi berendezést a program automatikusan kezeli, most nincs más dolgunk, mint hátradőlni. (Esetleg bekapcsolhatjuk az időgyorsítást 'A'-val). Ha így indultunk el, akkor Balham (az első bejegyzett állomás a menetrendben) környékén már 45 mérföld/h sebességgel fogunk robogni, és pontosan tartjuk a menetrend szerinti áthaladási időt (9 perc). A tréning körben ugyan nem kell megállnunk sehol, csak a végállomáson, de mégsem célszerű végig teljes gázzal robognunk. Egyrészt így nagyon ráverünk majd a menetrendre (a program nemcsak a késést, de a "sietést" sem díjazza), másrészt pedig teljes gáznál valószínűleg el fog fogyni a víz (WATER). Ha a regulátort visszakapcsoljuk két fokozattal, akkor a sebesség maximum a hosszabb emelkedőkön fog csökkenni 1-2 mérfölddel (a lejtőkön majd behozzuk), a vízfogyasztás viszont szintén a felére csökken. Ennél a küldetésnél a pályán kb. 40-45 mérföldes átlagsebességet kell tartanunk ahhoz, hogy a menetrendben megszabott idők szerint érkezzünk az állomásokra. Az állomásokon történő áthaladás idejét a program azonnal beírja a menetrend ('T') ACT oszlopába, tehát ha azt látjuk, hogy túl gyorsan haladunk, akkor csökkentsük a regulátorfokozatot vagy ha az sem elég, kapcsoljuk a féket rövid időre első vagy második fokozatba. Brightonig nincs más dolgunk, mint tartani a menetrendben megadott időket. Ott majd meg is kell állnunk. Az állomás előtt a sebesség függvényében kell nekiállnunk fékezni: megálláshoz csökkentjük majd teljesen elzárjuk a regulátor és 'Cut off'-fokozatokat, aztán húzzuk be az első vagy a második fékfokozatot. Harmadiknál nagyobb fékfokozatot lehetőség szerint ne nagyon használjunk, mert a program hibának fogja venni az értékelésnél. Ha még nem vagyunk biztosak a féktávolságban, akkor célszerű a regulátort és a 'Cut off'-ot félig nyitva hagyni, hogy a fék kiengedésével azonnal gyorsíthassunk, ha a mozdony még az állomás előtt akarna megállni.

Az *ARRIVAL* felirat után ismét a menetrend töltődik be, amelynek az alsó részén a program százalékos arányban értékeli a működésünket, az alábbi szempontok szerint:

— SAFETY: Biztonság. Az értéket csökkenti minden negyedik-, vagy ötödik fékfokozat használat, illetve — ha a játékfokozatban van ilyen — a sípolás elmaradása, sebességkorlátozás túllépése, túl nagy sebesség a lejegesedett pályán, illetve a pontatlan, kihagyott vagy túl rövid megállások a menetrendben bejegyzett megállóknál. Ha Brightonra úgy érkezünk be, hogy nem tudunk megállni (*CRASHED INTO STATION*), akkor a biztonság mindig 000% lesz, akárcsak akkor, ha a menet valamilyen végzetes hiba folytán még a pályán végetér;

— TIMEKEEPING: Pontosság. Nem csak ott kell tartanunk a menetrend szerinti érkezési időt, ahol meg is kell állnunk, hanem az összes állomásnál, ami a menetrendben szerepel. 1 perc eltérés megengedett.

— ECONOMY: Ez gazdaságosságot jelent, tehát a szénnel és vízzel történő gazdálkodást kellene figyelembe vennie. Érdekes módon viszont nem az a jó, ha a pályán nem használunk el mindent, hanem az, ha minél többet elpazarlunk. (Csak akkor kaptunk 100%-ot, amikor Brightonig csak 1-1 adag víz és szén maradt).

RESULT: Végeredmény (az előbbi három érték átlaga).

Ha ezzel a néhány kósza sorral sikerült valakit végérvényesen elrettentenünk a játéktól, akkor az csak a puszta véletlen műve lehet! A játék ennyire azért nem bonyolult, csak azért magyaráztuk agyon az egyes részeit, hogy ha valaki nem csak az első fokozatban akar játszani vele, akkor legyen valamelyes elképzelése az előtte álló teendőkről.

Értékelgetni nem nagyon akarjuk a játékot, mert már testvérek között is megvan vagy 6 éves, ráadásul a grafikai kivitelezésre egy kissé rányomja a bélyegét az, hogy Spectrumról írták át 64-re. Aki szereti a valamennyire bonyolult szimulátorokat, de nincsenek túlzott grafikai elvárásai egy játéktól, akkor esetleg lefújhatja a port erről is. A játék csak egyfile-os, tehát a kazettás egységgel rendelkezők is fúj(ol)hatnak.

MAGIC CANDLE

Na, most egy jó kis program jön az RPG-rajongóknak, ami a **MAGIC CANDLE** névre hallgat és 4 lemezoldalon boldogítja mindazokat, akik a 64-esük hátuljából előkanyargó kábelek valamelyikének végén egy drive-ot találnak. (Tőmondatban: teljesen felesleges kazettás verziót keresni belőle.) A történet az RPG-k jó szokásához híven a fantasy világában játszódik. A főhőse Lukas, akit a játék elején Rebnard *király*, *Deruwia* uralkodója szólít magához. Némi gondjai támadtak az uralkodásban és most főhősünktől várja azok megoldását. A problémák oka a birodalmat éltető Mágikus Mécseshez kapcsolódik: se szó, se beszéd elolvadt, a lángjának lobogását őrző 44 gárdista pedig szőrén-szálán eltűnt. Ennyi gond persze még meg se kottyan egy átlagos királynak: itt van még a démoni Dreax is, amely olyannyira démoni, amennyire az egy igazi démontól csak elvárható. Valami köze lehet az üzemképtelen állapotban levő mécseshez is, de azonkívül még meg is akar lógni. Mivel az itt senkinek sem lesz jó, a derék király értékes instrukciókkal ellátva (*"Csináljál már valamit, hős lovag, aztán majd lesz ajándék, meg minden!"*) az utunkra is bocsájt bennünket. Előtte persze még néhány tippel lát el (például, hogy toborozzunk csapatot), de ezekről később még úgyis szó lesz.

Bejelentkezés után a program érdeklődik, hogy van-e fastload cartridge (ha nincs, akkor meg használhatjuk a program beépített gyorstöltőjét), aztán NEW-val új kalandot kezdhetünk, RESTART-tal pedig egy kimentett állást tölthetünk vissza. A nehézségi fokozat (EASY/FAIR/TOUGH) kiválasztása után átnevezhetjük Lukast valami épkézláb névre (itt van például a Qwert, ami egzotikusan hangzik és könnyű begépelni is), aztán máris pakolhatjuk a 4. oldalt, ahol a királyi audenciát szemlélhetjük (azok a történések zajlanak, amit az előbb már kerettörténet gyanánt összefoglaltunk). Amíg a '**SPACE**'-t vagy a 'tűz' gombot nyomkodjuk, gyorsan végig is szaladhatunk a képernyő egyes részei által mutatott infokon. A bal felső részen látjuk a helyszínre jellemző képet, az alatta levőn pedig a szövegablakot és a parancsmenüt fogjuk találni. A jobb felső sarokban levő ablakban egy csomó adatot találunk, amelyek sorban: dátum; ha az adott helyszín több szintből áll, akkor a szint száma; L(ight) vagy D(ark) jelzi, hogy világos van vagy sötét; a még rendelkezésre álló idő a feladat teljesítésére (kezdetben 1.000 days); a csapat sorszáma (a magyarázatot ld. később); a lehetséges irányok, inverzben az aktuális; a helyszín megnevezése. A jobb alsó részen találjuk meg a karaktereink legfontosabb adatait.

A játékban 6 karaktert irányíthatunk, amelyek között az '**1-6**' számbillentyűkkel váltogathatunk. Lehetőség van arra is, hogy a csapatot több részre osszuk, amelyek a PARTY1/PARTY2/... jelölést fognak kapni, és így egymástól függetlenül irányíthatók. A karakterek adatainál inverzben látható a név. Ha a karakter az aktuális csapatban van, a név mellett találjuk a karakter állapotjelzőjét, ami kezdetben O.K., de ezenkívül még lehet TIRED (fáradt), DEAD (halálra unta magát), H (éhes) és S (beteg). Az ST mutatja az aktuális stamina-, EN pedig az energiaértéket. Aki további karakteradatokra szomjazna, az csak mozdítsa a joysticket 'jobbra'+'fel', máris kap egy rakással.

Felül a karakter neve inverzben, ezután a fajtája és az osztálya, alatta pedig a sorszáma, valamint az, hogy pillanatnyilag melyik sorszámú csapatban tartózkodik. A HEALTH az állapotjelző, lejjebb pedig hosszú, tömött sorokban az RPG-k karaktereire jellemző adatok (az első adat a pillanatnyi érték, a második adat pedig az osztálytól függő maximum):

STRENGTH: Erő. Talán nem kell magyarázni, hogy milyen jó érzés is jó nagyokat csapni más emberek (halflingek, stb.) hátára.

STAMINA: Lélekerő. Az egyik legfontosabb paraméter, az elvesztegetett pontokat különböző varázsitalokkal (potion) fogjuk majd pótolni.

ENERGY: Energia. Tulajdonképpen minden cselekmény, ami fogyasztja az időt, energiát is igényel, tehát az idő múlásával arányosan fogy. Alvással (SLEEP) pótolható. Aludni a vendégfogadókban (*Guest House*) és a mezőn letáborozva lehet, de ha a mezőn alszunk, akkor az csak félig (49-ig) fogja visszatölteni az energiát!

SWORD SKILL: A vívótudomány nagysága. A Knight osztály fontos tulajdonsága. Az ellenfelek kinyírásakor általában eggyel növekszik.

BOW SKILL: A nyilazás tudománya. Nyilvánvalóan ez is sikeres alkalmazáskor fog növekedni. Az elf osztályú karakterek sajátsága.

AGILITY: Agilitás, fürgeség. Nyilvánvalóan harcban számít, de nincs különösebben nagy jelentősége. Az persze nem baj, ha magas.

MAGIC LEVEL: A varázstudomány szintjét jelzi. A Wizard osztálynál a legnagyobb. A varázslásnak harcban lesz nagy szerepe az ellenség varázslóival szemben.

CHARISMA: Karizma, vonzerő. Ezt sem árt majd feltuningolni, mert knightok 30 alatti figurával általában abszolút nem állnak szóba, nem is beszélve a wizardokról, vagy mondjuk az idős hölgyről *Fubernel* szigetén (50 pont már tűrhető lesz feléjük).

HUNTER SKL: Vadászat. Rangerek fontos tulajdonsága. Vadászni majd nyílt terepen lehet (HUNT).

LEARN SKL: A tanulás képessége. A tanulás gyorsaságára mindenkinél szükség lesz, de varázslóknak különösen.

DEXTERITY: Ügyesség. Az egyetlen karakternél sem lesz baj, hogy ha nem költözik rögtön az első maflástól a túlvilágra.

SPEED: Gyorsaság. A jelentősége egyértelmű: a nagyobb értékkel rendelkező karakter gyorsabban mozoghat. Ez elég kellemes vonás mondjuk harcban, de ott is csak maximum kettőt lehet majd lépni egy körben.

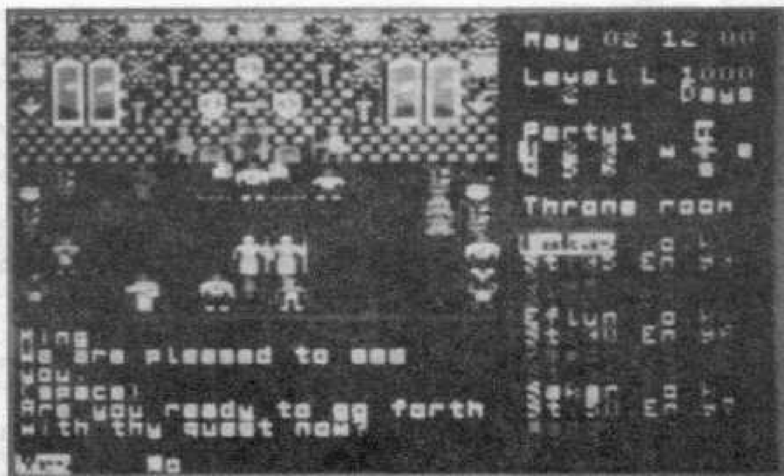
Alul találjuk, hogy a karakternél milyen varázslat (RDY SPL), illetve fegyver (RDY WPN) van készenlétbe helyezve (azt használhatja), milyen páncélja van (ARMOR), mekkora védettséget biztosít a pajzsa (ha nincs, akkor nyilván nullát), a fegyverosztályait, illetve a nyilak számát (ARROWS). No, akkor ezzel meg is volnánk. Legalábbis majdnem, merthogy a 'tűz' gombra még kapunk egy listát arról, hogy a karakternél mennyi pénz (COINS), hány egység élelem (FOOD), továbbá milyen tárgyak vannak (OBJECTS). Ha a karakternél nincs semmilyen varázskönyv, akkor az újabb 'tűz' gombra a csapat következő tagjának a karakterlapja jön, ellenkező esetben a varázskönyv nevét, és a benne található varázslatok adatait kapjuk. A jobb felső sarokban a MAGIC LVL jelzi a varázskönyvet hordozó karakter szintjét (pontosabban inkább nem a szint, hanem inkább a tudás akar lenni ez a mérőszám). Alatta a BOOKS oszlop mutatja a könyv(ek) címét, a SPELLS a benne levő

▽ ***Ez itten a címképernyő. (Nincs is rajta semmi!)***



varázslatokat, a MEM a memorizálhatóságot, az ENE USG a varázslat által elfogyasztott energiát, a LRN TIM pedig a tanulás idejét. Egy RPG-nél ugyan illik leírni, hogy milyen varázslatot mire használhatunk, de ettől most kivételesen eltekintünk: egyrészt név és használat szempontjából is megegyeznek más RPG-kben használt mágiákkal (Resurrect, Locate, stb.), másrészt bőven van még más írnivaló is a játékról, harmadrészt pedig minden haladó fantasy-játékos azonnal tudja majd használni őket. (Aki meg most kezdi, az inkább ne a MAGIC CANDLE-t próbálja ki nyitásnak...) A játékhoz ugyanúgy térhetünk vissza, mint ahogy beléptünk az infokhoz.

A játékképernyő alján végeláthatatlan sorokban hömpölyögnek azok a parancsok, amelyekkel a játékot irányítjuk. Mivel jó sok van, most ezekkel szószmötölünk néhány hasábot. Már csak azért is, hogy legyen mit átlapozned, és később majd marhára ne értsél néhány dolgot — ha meg nem lapoztad át, akkor köszöntünk körünkben, és már kezdjük is:



△ *Na, ezután Lukas élete már egy lukas garast sem ér!*

WALK: Mozgás. Választása után a 'tűz' gomb és joystick valamelyik fő irányának választásával mozoghatunk. Sima 'tűz' gomb az aktuális (az iránytűn világító) irányba lépteti a karaktert. Átlós irányba nem lehet lépni. A csapat tagjai mindaddig együtt mozognak, amíg DIVIDE-dal több részre nem osztjuk őket, viszont a kiadott parancsokat mindig az aktuális karakter fogja elvégezni (keret jelöli). A lépések természetesen fogyasztják az időt (ha csak állunk valahol, az nem): a főtérképen mozogva egy lépés kb. 30 perc, valamilyen épületen belül kb. 14 lépés 5 perc. Az ajtókhoz való bejutáshoz elég csak eléjük állnunk, és feléjük fordulnunk.

TRNSFR: Csereüzlet lebonyolítása, valamelyik karakter átadhat valamit egy másiknak. Három részből áll, a NONE használatával visszaléphetünk a játékhoz (ez egyébként mindenhol exitnek felel meg). A TRNSFR választása után a TRANSFER FROM WHOM?/TRANSFER TO WHOM? kérdéseknél meg kell adnunk, hogy ki/kinek ad át valamit, aztán a 'valami' meghatározása következik: NONE (semmit), COINS (pénz), FOOD (kaja), ARROWS (nyilak), OBJECTS (valamilyen spéci tárgy), BOOK (varázskönyv), ALL (mindent átad). Ha a POOL almenüpontot választjuk, akkor ott csak az első öt lehetőség él: a csapat összedobja mindenét a kiválasztott tárgytípusból, aztán meg kell adni, hogy a cuccokat ki fogja tárolni. Van még egy DIST menüpont is, ami a POOL ellentéte: az a karakter, akinél összegyűjtöttünk valamit, arányosan szétoszthatja a többi között a cuccokat.

USE: Valamilyen tárgy használata. Pl. *Sermin* használatánál az aktuális karakter energiája visszaáll 99 pontra.

EAT: Enni (illetve ez esetben ide tartoznak azok is, amit egyébként meginni lehetne). A megjelenő menüből ki kell választani, hogy mit akarunk enni, és ha van, természetesen rögtön jelentkezik a hatása is (nő a stamina, az energia, stb.). Egyébként a USE menüpontnál valamilyen kaját választva is lehet enni.

ASK: Az információszerzés alapvető parancsa. Néha gyorsan elhajtanak bennünket, mert túl alacsony a karizmánk (ilyenkor a szövegablakban látjuk, hogy minimum mennyi karizma kell ahhoz, hogy szóba álljanak egy karakterrel). Először ki kell jelölni, hogy melyik irányba fordulva kezdünk beszélni (ha nincs ott senki, nyilvánvalóan nem is fognak válaszolni). Az ADVICE-nál olyan általános útbaigazítást kérünk, a RUMORS-nál pedig pletykák iránt tudakozódunk. Mindkettő tartalmazhat értékes infokat, ugyanúgy, mint teljesen használhatatlan dolgokat. Így tehát nem árt mindenkitől mindent meghallgatni. Az OTHER pont választása után valamilyen általunk felvetett témáról próbálhatunk infot gyűjteni: ide elég mindössze egyetlen szót beírnunk, ami az érdeklődésünk középpontjában álló tárgy/helyszín/személy/stb. neve. A program automatikusan nagybetűnek értelmezi az első begépelt betűt, de nem árt vigyázni arra, hogy a többes számban levő fogalmakat (pl. *Cubes*) egyes számban nem fogják a beszélgetőpartnereink megérteni. Ha a partner nem tud a dologról (vagy nem érti), akkor egy YES/NO választással más témáról kérdezhetünk, vagy visszaléphetünk a játékhoz.

PASS: Ezzel a ponttal lehet várni valahol. Minden egyes választásánál 5 perccel ugratjuk az időt. Sok értelmét nem látjuk az álldogálásnak: ha valakire vagy valamire várni kell, akkor célszerűbb az egyik karakterrel egy új csapatot alkotni, a maradékkal meg mászkálni (a karakter addig vár).

GREET: Általában illendő ezzel kezdeni a beszélgetést (ASK előtt ezt használni), mert így bemutatkozik a beszélgetőpartnerünk is, másrészt meg rögtön el is mondhat néhány olyan dolgot, amire esetleg rögtön rá is kérdezhetünk az ASK OTHER-ponttal.

KNOCK: Kopogni egy ajtón. (Csak a 'harkály' osztályú karaktereknek...)

INSPECT: Vizsgálódás. Valamilyen tárgy vizsgálatára szolgál. Sok hasznos infot ezzel sem szereztünk.

FORMATN: A csapatban levő karakterek sorszámát (és ezzel együtt a rá vonatkozó számbillentyűt) állíthatjuk át vele. Sok értelmét nem látjuk: megfelel a program által automatikusan adott sorszám is.

DIVIDE: A csapatot több részre oszthatjuk (PARTY1, PARTY2... PARTY6). Ki kell választanunk a fickó(ka)t, akik az új sorszámú csapatba kerülnek, majd — a program szerint — meg kellene nyomnunk az '**Esc**' billentyűt. Ha mondjuk 64-esen játszunk, akkor ezt egy darabig keresgélheti mindenki, aztán egy hirtelen ötlettől vezérelve a '**CLR/HOME**'-ra telepszik rá. Erre több alkalommal is szükség lesz: keskeny átjárókban, a terep felfedezésénél, valamelyik karakter taníttatása közben, stb. (Majd mindenki kreatívan megoldja a dolgot.)

SWITCH: Átkapcsolás egy másik csapat irányítására. Ha van másik csapat, akkor a listából ki kell választanunk, hogy melyikre akarunk áttérni. AMíg az egyik csapatot irányítjuk, a többi csapat természetesen egy helyben marad, de addig csinálhat valamit (tanul, alszik, stb.)

JOIN: A DIVIDE ellentéte, a csapatot egyesíthetjük vele. A listából ki kell választanunk, hogy az aktuális csapatnak melyikkel kell egyesülnie. Ez csak akkor lehetséges, ha a két csapat egymás melletti pozícióban áll.

QUIT: Nem egészen quit, inkább I/O-menü. Itt tudunk játékállást tölteni/menteni. A játékállások a 4. lemezoldalra kerülnek, szám szerint 4 db. Az RPG-rajongóknak nyilván mondani sem kell, hogy ebből majd nem árt másolni néhányat. A NEW REMARKS választásával saját azonosítót adhatunk az állásoknak.

A parancsok felsorolásából kimaradt két, a varázslatok alkalmazásával összefüggő menüpont, amelyeket célszerűbb inkább egy kalap alatt tárgyalni. A varázslatoknak először is a receptjére van szükség (különféle varázskönyvekben vannak). Azután be kell őket tanulni valamelyik pihenőhelyen (LEARN). A megtanult varázslatokat először is készenlétbe kell helyezni a RECALL ponttal, aztán a MAGIC választásával vethetjük be őket. Ha nincs semmilyen megtanult varázslatunk, nem használható a RECALL; ha pedig nem volt RECALL, akkor nem használható a MAGIC. Megjegyzés: bármilyen összecsapásban először mindig az ellenfél varázslóját nyírjuk ki (ha van), különben rendkívül kellemetlen dolgokat fog művelni a karaktereinkkel.

Egyelőre ennyit bemelegítésnek. Ha végigolvastuk a bevezetőt, akkor a trónterem előtt találjuk magunkat. Rebnard király útmutatásai alapján vegyük az utunkat a Lovagok Szobája (*Knights' Room*) felé, ahol összeválogathatjuk leendő csapatunkat. A térképet mindenki megtalálja majd később, ha most éppen lusta lapozgatni, akkor az menjen a tróntermtől balra. Az útjába akadó két fickótól (Gustron és Veridia) kérdezősködhet egy sort (*'Ellopták Thorin kalapácsát!'* — a többi marhaság), aztán pár lépés múlva majd megtalálja a bejáratot. Belépés után a parancsmenü némi változáson megy keresztül, egyes parancsok helyett újak jelennek meg:

CALL: Ezzel kérhetjük be azoknak a hősöknek a listáját, akikből összeállíthatjuk a csapatunkat. Az első oszlopban a név, másodikban a faj, a harmadikban pedig a... mondjuk az osztály, bár a 'carpenter' és a 'tailor' osztályok eddig még nem nagyon köszöntek vissza egyetlen fantasy-játékból sem. A kiválasztott személy meg is jelenik a szobában.

SORT: Itt a karakterlapon szereplő tulajdonságok (STRENGTH...SPEED) alapján kérhetünk sorrendet a még talonban levő fickókról. Tehát ha mondjuk egy jó íjászt akarunk, akkor a BOW SKL alapján sortolunk és az elsőt fogjuk behívni.

PROFILE: Ha van a szobában olyan karakter, amit CALL-lal már behívtunk, de még nem vettük be a csapatunkba, akkor ezzel a ponttal nézhetjük meg a karakterlapját.

INVITE: A szobában levő karakter beléptetése a csapatunkba. Egytől-egyig elfogadják az invitálást.

DROP: Az előző ellentéte. Egy karaktert kirúgunk.

NAMES: Ugyanaz, mint a CALL (névlista), csak a kiválasztott karakter nem jön be a szobába.

XIT: Ez xit. Rövidebben: exit. Az egy helyszínből álló szobákból vagy házakból ennek a választásával távozhatunk (meg kell adni, hogy milyen irányban).

Nyilvánvalóan mindenkinek szíve-joga, hogy kiket fog magával vinni. Részünkről elvittük

— Ziyxet (**Zyix Spectrum? — CoVboy**) és *Ellunt*, a két wizardot (mindkettőnél más varázslatok vannak, nem árt ha kettő van, meg egyébként is jól jön, ha csapatosztásnál többfelé is tudunk küldeni egyet-egyet);

— Sakart, a dwarf fightert (ő volt a legjobb harcos);

— Rexort, a lovagot (nem árt még egy harcos, valamint neki már kezdetben is 25 a karizmája, tehát majd ő fog beszélni);

— Nehort, az elf rangert (őt csak azért, mert éppen jókedvünkben talált bennünket).

Később rájöttünk, hogy nem ártott volna valamilyen 'munkás' osztályba tartozó karaktert is elvinni (**Mi a manó! A dwarfok döntik a tőkét? — CoVboy**), mert azokat a későbbiekben munkára lehet majd fogni, és némi pénzbevételt is hoznak a sok költség mellett.

Miután megvan a társulat, válasszuk a XIT pontot és távozzunk a déli kijáraton. Sétáljunk vissza egyenesen a trónterembe, a királyhoz. A trónteremben Lukas menjen oda a királyhoz és GREET-eljen. A király örömmel lát bennünket ismét, aztán megkérdezi, hogy elvállaljuk-e a küldetést. Természetesen YES, mire ő a csapat minden tagját megajándékozza 500 arannyal, 20 adag élelemmel, 10 *Semin* gombával (ehető) és 10 gyógyító itallal. A trónteremben egy csomó fickó van, akiket gyorsan végigkérdezünk mindenféle dologról. A következő infokat sikerült szipkáznunk tőlük:

Bhardagast kancellár: Azt mondja, hogy nincs ideje csevegni velünk, meg hogy keressük az istenek segítségét. Az istenekről viszont azt mondja, hogy nyolcan vannak és az egyikük *Dermagud*ban alszik. *Dermagud* egy dwarf bánya *Uberion*ban, további felvilágosítás Bordalnál, aki valószínűleg a kocsmában (*Inn*) van.

Groff testőrparancsnok: Szerinte nem árt 'locate' és 'confuse' varázslatokat tanulni ahhoz, hogy kikerülhessük az ellenséges őrjáratokat.

Brontos lovag: Szerinte menjünk *Shendy*be, ami a *Bondell*be vezető út mellett fekszik. ("Hajóút" mellett.)

Szolga: Szerinte, Trikerviz tud valamit a gyöngyökről (*Pearls*). Biztos azért van állandóan úton...

Dinge, *Bondell* ispánja: Szerinte nem kell hinnünk minden pletykának, amit csak hallunk. Ez nagyon jó tanács, bár túl sokat nem segít rajtunk. Egyébként *Bondell*ben a félszerzetek laknak.

Methien, elf herceg: A rokonai *Trilliad*ban élnek.

Udvaronc: A királynő teljesen depressziós, senkivel sem hajlandó beszélni. (**Hát annak csak egy oka lehet! Küldöm a Libresse-ladyt — CoVboy**)

Banas, a király bátyja: Ő mindenre csak annyit tud mondani, hogy látogassuk meg éjszaka a szállásán. (De hol a szállása?)

Hát akkor ezzel már el is kezdtünk játszani. Az itt elhangzottakból már mindenki sejtheti, hogy úgy kábé mire is számíthat: bárkivel találkozik, az hetet-havat össze fog hordani, amiből minden borzasztó érdekesnek tűnik és mindenről érdemes lesz kérdezősködni mindenkiről. Az alapos játékos a témákat természetesen felírkálja magának, hogy mindenkit mindenről alaposan kifaggathasoon. A 100. nap környékén a témák listája már a Révai-lexikonra fog emlékeztetni. A szereplők általában arról nem nagyon tudnak beszélni, amit kérdezünk tőlük (meg egyébként is: adnak ők újabb témákat is...). Ha valaki mégis tudna valamit a témáról, akkor ugyanazt mondja, amit már mi is tudunk. A harmadik is. A negyedik mást mond — de az lehet, hogy nem igaz (persze, nem árt utánanézni, mert hátha mégis az!) Majd a kétszáztizenötödik fickó fog valami érdekessel szolgálni... Mondhatnánk, hogy ez olyan TIMES OF LORE-szerű filozófia, hogy az információk egy szép, hosszú logikai láncon helyezkednek el, de azért túlzás lenne a MAGIC CANDLE-t ehhoz hasonlítani: ha 2-3 hónapig nem csinált semmi mást, akkor a TIMES OF LORE-t az ember nyugodtan végigjátszhatta magától is, mert a témák és a szereplők bizonyos normális határon belül voltak (a plusz végtelen és a nulla között valahol). Námármost, a MAGIC CANDLE-nél nem igazán ez a helyzet — csak az kezdjen el vele játszani, aki véglegesen meg akar őrülni! Egy kicsit ugyanis sok a téma, sok a szereplő, aztán a terep méretére sem egészen pontos az a meghatározás, hogy "kicsi". A szereplők ráadásul napszak szerint jelennek meg egyes helyeken, vagy ami még jobb: a napszaktól függően esetleg mással találkozunk egy adott helyen. Jópofa, ugye? Az értékes információk megtalálásának folyamata mellé természetesen az már csak bonus, hogy úgy általában minden sarkon ki akarnak majd nyírni bennünket. Ez persze egy RPG-rajongónak nem lesz meglepetés, sőt, talán hiányérzete is támadna, ha ez nem így lenne. Így tehát teljesen felesleges lenne olyan csacskaságokat leírkálni, hogy hogyan zajlik a harc, hogyan illik felállítani a karaktereket, hogyan lehet növelni a tulajdonságokat, és hasonló sablonos dolgokat — ezt úgyis tudja mindenki, aki véletlenül nekiáll játszani vele. Inkább néhány hasznosnak tűnő morzsa következik, úgymint térképek, tippek, satöbbi. Ezt nem mi gyártottuk, hanem **Szalai Balázs**, Szentgálról. Rá tehát ezentúl mindenki áhítattal tekintsen, és ne kérdezze meg tőle, hogy miért vette fel fordítva a kabátját. Az nem véletlen! Egyébként az áhítat mellett mi még megszavaztuk azt is, hogy a CoV-költségvetéséből *fedezzük egy évi* 'vizes borogatás'-szükségletét.)

Kastély

(Level 2.)

1. Lejárat a Level 1-re.

2. *Throne Room*: Itt már jártunk, és mindenkit alaposan kifaggattunk. Nincs több info róla.

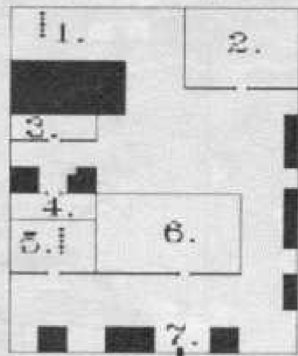
3. *Knights' Room*: Itt szedtük össze a csapatunkat. Jaj, még valamit elfelejtettünk mondani: innen sajnos már nem toborozhatunk új embereket a küldetés alatt elhullott fickók helyére, tehát nem árt vigyázni rájuk. Ez különösen Lukasra vonatkozik: ha ő meghal, akkor nincs tovább.

4. *Castle Room*: Itt a királyné két udvarhölgyével találkozunk, akik nagyon gyorsan elhajtanak bennünket a megszólítási kísérletnél, mert minimum 25-ös karizmájú férfiúval állnak csak szóba. Ha a társulatban van Rexor lovag, akkor vele már rögtön a játék elején is hajlandók lesznek beszélni. Mindketten egy Mikemira nevű varázslónőről beszélgetnek, aki éppen Őfelsége vendégszeretetét élvezi, olyannyira, hogy többé *nem is hagyhatja el a vendégszobát*. Viszont képes volt a fekete mágia *megváltoztatására. A királynőről ők is csak* annyit tudnak mondani, hogy az utóbbi időben rossz a hangulata, és nagyon aggódik a királyság jövőéért.

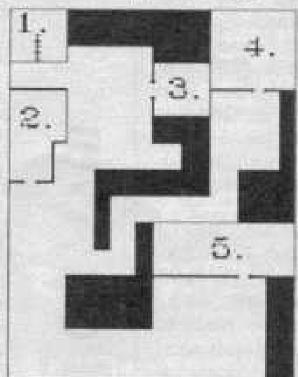
5. Lépcső a Level 3-ra.

6. *Council Room*: Hát itt nem nagyon van semmi.

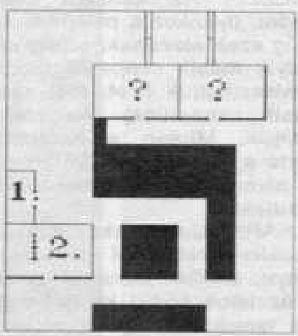
Ha szerencsénk van, akkor a trónterem előtt majd belebotlunk Rimfiztrik mágusba, aki azt mondja, hogy szükségünk lesz kockákra (*Cubes*), gúlákra (*Pyramids*) és gömbökre (*Spheres*). Ez tényleg fontos lesz. Bővebb felvilágosítás Ferdonál, aki szokás szerint a szökőkútnál (a trónteremmel szemben) tartózkodik. Ferdo foglalkozására nézve kereskedő, és hasznos tanácsokkal szolgál: "*Végy olcsón, adj el drágán!*" Ebben igaza van, de gúlákról és társaikról



LEVEL 2.



LEVEL 1.



LEVEL 3.

csak annyit hajlandó elárulni, hogy az ő vándorló kollégái árulják őket. Majd valamikor bevásárolunk tőlük.

(Level 1)

1. Lépcső Level 1-2 között.

2. *Guards' Mass*: Az őrök szobájában az asztalnál egy fickó üldögél. Attól függően, hogy mikor jöttünk ide, ez lehet Bosekan és Danamar is. Bosekanból hosszas kérdezősködéssel annyit lehet kihúzni, hogy egy Yodan nevű dwarf barátja van, aki *Soldain*ben él, és csak nyugodtan kopogtassunk be az ajtaján. Danamar szintén *Soldain*ba irányít bennünket, ahol sürgősen be kell szereznünk egy varázskönyvet.

3. *Servants' Room*: Nyilvánvalóan itt is két fickó lehet az aktuális idő függvényében. Dehos szerint a 'Hoyam eszenciáról' a könyvtárban olvashatunk, de annyit ő is el tud mondani róla, hogy az egy ritka növény. Kayse szintén jó tippekkel szolgál: szerinte szerezzünk be mielőbb egy ásót és egy csákányt, mert esetleg hasznosak lesznek egy dungeonben.

4. *Kitchen*: A folyosón levő szolga útbaigazítása szerint Muri, a szakács ingyen kaját ad mindenkinek. Ez tényleg így van, ha FOOD-ról érdeklődünk nála. Továbbá azt is mondja, hogy ne együnk ork ételt, mert az halálos. (Ebben igaza is van.)

5. *Supply Room*: A szoba előtti vődrök között egy figura álldogál, akit egész csapattal nem tudunk megközelíteni (nem elég a hely), ráadásul csak 25 karizma feletti figurával hajlandó szóba állni. Ha itt van Rexor, akkor ő váljon ki a csapatból (DIVIDE), aztán ő menjen kérdezősködni. A figura Reannek nevezi magát, és azt tanácsolja, hogy keressük Everost, *Port Avur* városában, aki a bölcs Belazar unokája. Odabent találkozunk Chilekkel, aki azt mondja, hogy vegyünk *Sabano* varázskönyvet Azidamustól (Zlyxnél ugyan van, de lehet, hogy nem árt kettő), aki nem máshol lakik, mint *Soldain*ben. (Oda most már biztos, hogy el kell menni.) Itt még van egy lovag, akit egyelőre nem lehet szóra bírni (40-es karizma kell), de hozzá még talán érdemes lesz visszajönni beszélgetni.

(Level 3)

Hát itt nem túl sok érdekes dolog van. Az 1. hely a *Guest Room* (vendégszoba), ahová belépve néhány új ponttal bővülő menüt kapunk:

BEGIN: Ha kiadtunk egy tanulási vagy alvási parancsot, akkor ezzel kezdik meg a karakterek. Ha nem adtunk még ki semmilyen parancsot (a szövegmezőben *XY will do nothing*), akkor ne használjuk, mert nagyon felgyorsítja az idő múlását, és a karaktereink energiája nagyon gyorsan elkezd fogyni!

SLEEP: Az aktuális csapat lefekszik aludni. Ilyenkor a program rákérdez, hogy amíg ezek alszanak, addig akarunk-e valamelyik másik csapattal mozogni (YES-nél kiválaszthatjuk őket, már amennyiben van másik csapatunk). Az alvást BEGIN-nel indítjuk. Miután a karakterek energiája elérte a maximumot, STOP-pal leállíthatjuk az alvást, és PACK-kel felébreszthetjük a társulatot.

LEARN: Csak akkor használható, ha az aktuális karakternél van valamilyen varázskönyv, amiből tanulhat. A könyvben levő varázslatok közül ki kell választani, hogy mit tanuljon meg (a varázslatok melletti szám mutatja, hogy mennyi energiafelhasználás kell ehhez). Nyilvánvaló, hogy a tanulás csak addig tartson, amíg ez elfogyott (utána tanulhat valami mást, vagy ő is lefekhet aludni). Amíg a varázsló tanul, addig a többiek természetesen alhatnak. A megtanult varázslatot később majd RECALL-lal aktiválhatjuk, és MAGIC-kel bevethetjük.

PACK: "Ébresztő!" Akkor használjuk, miután STOP-pal leállítottuk az alvást vagy a tanulást. A társulat ismét menetkész.

Egyébként ugyanez a menü fog megjelenni azokon a helyeken, ahol le lehet pihenni, vagy éppen tábort vertünk. **(Én inkább Gábort szoktam verni... — CoVboy)**

Sok érdekes dolgot ezen a szinten nem találtunk. A 2-vel jelzett hely az a lépcső, amelyen feljöttünk ide, egyébként a többi szoba a szint északi részén mind be van zárva. Bejutni oda még nem sikerült, de talán nem tévedünk túl nagyot, ha mondjuk a szobákban a deprimált királynét és Mikemira varázslónőt sejtjük.

Port Avur városa

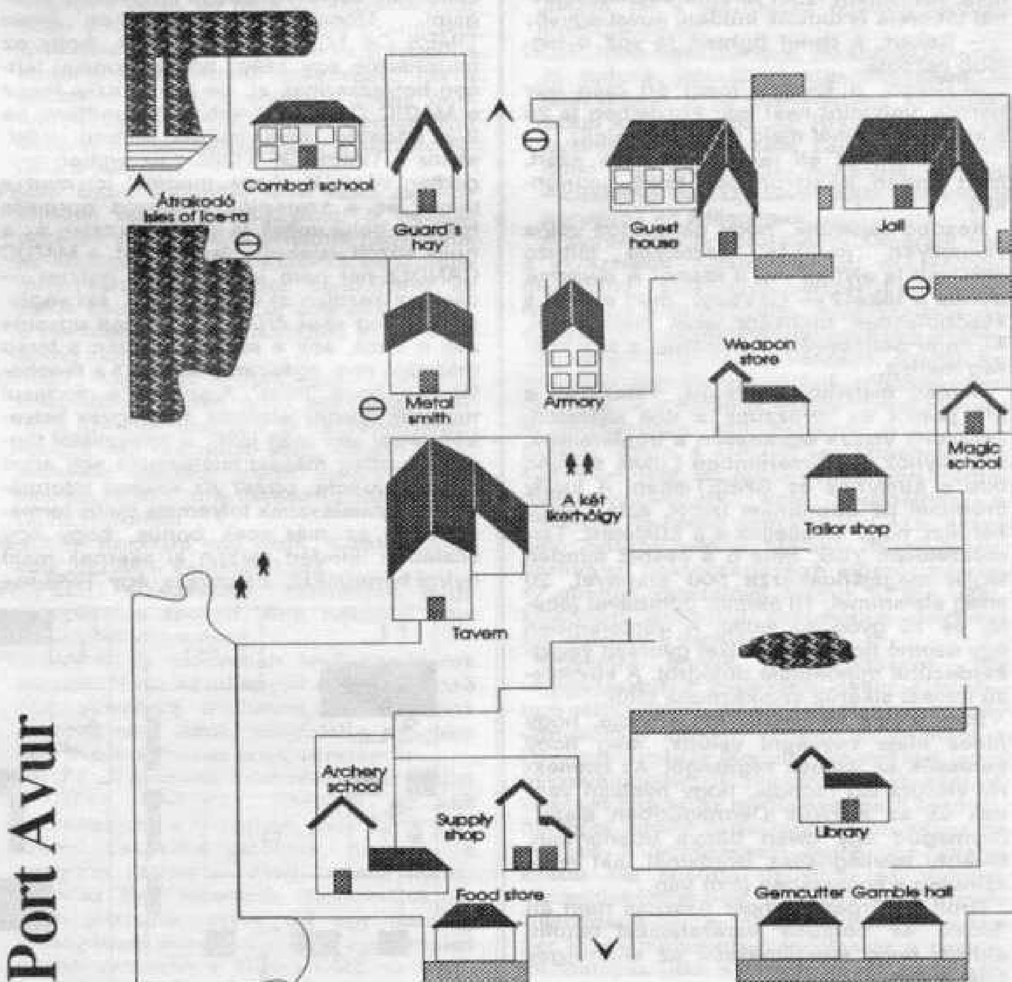
Most akkor már elkezdhetünk egy kicsit nagyobb léptekkel haladni a leírásban. Az valószínűleg nyilvánvaló, hogy az útjába akadó embereket mindenki töviről hegyire kikérdezi az általuk említett (vagy éppen eszébe jutó) témákról, itt csak azok a dolgok fognak szerepelni, amelyeket valamennyire fontosnak tartottunk. (Pontosabban nem mi tartottuk fontosnak, hanem Szalai úr, Szentgálon). Az infok csak irányelvek — az nincs kizárva, hogy valakitől elfelejtettünk megkérdezni valamit, vagy valaki kimaradt a szórásból!

Először is nem árt elzavarni a karaktereket tanulni, amihez DIVIDE-olni kell a csapatot (akár 6 részre is). Zyix és/vagy Eflun varázslók menjenek a *Magic School*ba, ahol potom pénzért (300 coin) különféle elmés varázslatokat fognak megtanulni. A harcos osztályba tartozó karakterek a *Combat School* felé veszik az útjukat, ahol 200 coinért karatélyozni tanulhat az arra rászoruló halandó. Az elf fajta kedvenc fegyvere az íj, így tehát ő az íjásztudományát fogja csiszolni az *Archery School*ban, ahol egy lecke 180 rénes sztotyinka.

Ha még van olyan figuránk, aki nem lelte meg az iskoláját, azokat addig beállíthatjuk dolgozni valahová, hogy némi pénz is álljon a házhoz. A Gemcutter (gyémántcsiszoló) osztályú gyémántcsiszoló megy gyémántot csiszolni a gyémántcsiszolóba, amit egyébként *Gemcutter*nek hívnak. **(Whoa! Micsoda információözön zúdul itt! Ezt rajtam kívül mindenki eltévesztette volna, ha nem mondjátok! — CoVboy)** Itt az órabér 5 coin. A Tailor osztályú karakter a *Tailor Shop*ban léphet munkába 7 coinért, a Met. Smith pedig a *Metal Smith*nél 5-ért.

A *Gamble Hall* nevű bűnbarlangban kockázni hívják az utcáról betévedő tudatlan egyedeket. Bátrabb kalandozók nekiállhatnak kockázni, mert itt is igaz az a tétel, hogy *"Aki mer, az még a gatyáját is elveszíti"*. Persze lehet, hogy valaki érdekes infohoz jut. (Ezek a 'valakik' nem mi voltunk.)

A *Food Store*ba érdemes betérni, ha másért nem, hát azért, hogy egy nagy rakás kajával gazdagodjunk. Ez egy diszkont áruház: ha nagy tételben vásárolunk, akkor jóval olcsóbb a darabár. Kajákat (az első néhány tétel) mindenképpen sokat vigyünk magunkkal, mert a csapat vándorlás közben hamar meg fog éhezni.



Az *Armory*ban páncélokat árul egy derék úriember, tehát felruházhatjuk a félmeztelenül szaladgáló emberkéinket. Az ár egyébként a minőséget is megadja (*R. Mail*: 210; *St. Plate*: 550; *Leather Armor* (a Wizardok is viselhetik): 120; *Chainmail*: 320). Ja, egy apróság: amit vásárolunk, az három nap múlva készül el.

Miután kiöltöztünk, átvonulhatunk a *Weapon Store*ba, ahol fegyverekbe fektetjük pénzünket. Az ár itt is a minőséget jelzi. Egy adott karaktertípusnak lehetőleg csak a fegyverosztálya által megadott cuccot vegyünk (elfeknek íjakat (*Bow*); dwarfoknak csatabárdokat (*Axe*), lovagoknak kardokat (*Sword* vagy *Scimitar*)). A nyílvesszőket (*Arrows*) itt is olcsóbban adják, ha egyszerre egy nagyobb halom érdekli a Tisztelt Vevőt. Megjegyzés: abszolút nem baj, ha a fontos fegyverekből a karakternél kettő van! A fegyvereknek ugyanis van egy olyan rossz szokása, hogy harc közben néha eltörnek, és az rendkívül kellemetlen, ha ezután puszta kézzel kell harcolni.

A *Supply Shop*ban is rendesen be lehet vásárolni (itt egyébként majd eladni is lehet, de természetesen olcsóbban, mint amennyiért vesszük). Mindenképpen vegyünk az útra egy rakás *Sermint*, *Potiont*, *Medicine*-t, valamint csákányt (*Pick*) és ásót (*Shovel*) a várbéli szolga útmutatásai alapján. Ja, *Lens* (nagyítólencse) sem fog megártani.

A *Library*ban borzasztó érdekes dolgok fognak történni. Alubal atya szerint templomlátogatás esetén az ember vigyen magával lencsét (*Lens*), mert talán ott majd lehet használni valamire. Orbon atya jelzi, hogy a papkollégák majd tudnak nekünk segíteni. Ezenkívül még megtudjuk, hogy Fubernal bora gyógyítja a 'boldness'-t vagy a 'baldness'-t. Na, most hogy melyiket is gyógyítja, arra nem igazán emlékszünk már pontosan, de ha az elsőt, akkor az egy elég erős bor lehet, ha pedig a másodikat, akkor egy hajnövesztő. Majd mindenki próbálja ki a dolgot... (**Hát az azért nem egészen mindegy, hogy 'külsőleg' vagy 'belsőleg'! Hogy fog kinézni az, aki tévedésből bort ken a hajába, vagy hajnövesztőt iszik?! — CoVboy**) Valaki mondta az előbb, hogy a könyvtárban utána lehet nézni a Boyan (Hoyan?) eszenciának is...

A bátor kalandor természetesen a kocsmát (*Tavern*) sem hagyja ki a meglátogatandó helyszínek sorából. Sör van. Szolid árak. Mindenki fejlesztheti a drink vagy a drunk skilljét. Kajálni is lehet. Ezenkívül még Gorlin felhívja a figyelmünket a dokkban álló hajó kapitányára, aki kizárólag csak este tartózkodik arrafelé. Mások meg azt tudatják velünk, hogy ne lepődjünk meg, ha délen mászkálva ádáz dwarf hordák rontanak ránk. Nem akarnak semmi rosszat, csak néhány tárgyat szeretnének eladni nekünk. (**Igen, szerintem is ez a jó üzletpolitika: "Vegyél vagy meghalsz!" — CoVboy**) Mivel a kocsmában csupa szomjas és éhes ember van, bárkihez odamegyünk, az nemsokára meghívatja magát valamire. Ha a lejm bejön (fizetünk nekik), akkor rögtön beszédesebb hangulatba kerül mindenki és hetet-havat összehordanak az ébren levő fekete sárkányokról; a hajó kapitányának vágyairól (egy passzus); Dolomarról, aki *Keos*ban rejtőzik; a további marhaságokról már nem is beszélve.

A kocsma mellett két leányzót találunk, akik ikrek és szintén mindenféle dolgokat akarnak a tudomásunkra hozni. Ilyeneket mondanak, hogy a kaja *Merg*ben drága, *Keof*ban egy ács (Carpenter) biztos tudna munkát találni, és *Knessos*ban lakik a legjobb szabó! Ja, meg mintha azt is említenék, hogy ha kint óhajtunk éjszakázni a szabadban, akkor vigyünk magunkkal pokrócot (*Blanket*), mert elég hűvösek még ilyenkor az éjszakák.

Az őrök szállásán (*Guards' HQ*) egy kedves fickóval találkozunk, aki elrebegi, hogy aki be óhajt jutni a börtönbe, annak egy passzusra van szüksége. (**Szerintem ennél egyszerűbb megoldás, ha inkább betörünk a Tavern pincéjébe és ott a készültség érkezéséig jól érezzük magunkat — CoVboy**) Még azt is hozzáteszi, hogy "egész véletlenül" van nála egy ilyen, amit boldogan odaad egy jelképes összegért (70 coin).

A városban még két dwarfba botlunk, akik két lábon járó információs bázisként szolgálnak. Az egyik arról beszél, hogy a hajó útvonala *Shendy*n keresztül *Bondell*ig vezet (hm, ezeket a neveket mintha már hallottuk volna valahol), továbbá az istenek biztosan erőt ádnának nekünk, ha mondjuk ébren lenne mind, és nem aludna a nyolcból hat. Everos, akit a kastély *Supply Room*ja előtt álló fickó már említett nekünk egyszer, azt állítja, hogy Belazart újra láthatjuk, ha elolvastuk a Zirvanadot. (Mi lehet az?) Ezt ő bizton állíthatja, mert ő az unokája. Mit mondtak még? Ja, hogy *Sumuná*ban lehet fejleszteni a vívótudományt.

A passzussal (ami egyébként jó a város elhagyására is) vonuljunk át a börtönbe, ahol három derék rab vár bennünket. Név szerint: Dagbunbagtur, Buzbazgut és Hubantatur. (**Nem kéne ezeket megölni? — CoVboy**) Rendkívül szomorúak, mert nem tudtak megszökni, és így nemsokára a Jégszigetre viszik őket, ahol nincs központi fűtés. Sőt, a rossznyelvek szerint még decentralizált se. Két fickó jelzi, hogy Dreax démon nem rajong értünk, Buzbazgut viszont megemlíti, hogy három szó kellene Vochanak, aki esetleg segítséggel szolgálhat. A nevek szörnyű kavalkádjából valószínűleg senki nem hámozott ki semmilyen értelmet (mi sem), tehát logikus az a reakció, hogy hanyatt-homlok eltűnik innen. Sőt, a városból is (a kapunál a passzus jól jön).

Kóricálás

Miután kivonultunk a főtérképre, nemsokára találkozunk néhány figurával, akiktől különböző cuccokat tudunk venni. A dwarfoknak 'gems'-et említve például *Topazt* vagy valamilyen egyéb drágaköveket vásárolhatunk 20-40/db-ért, amelyeken alkalmasint némi haszonnal túladhatunk. Ami fontos: néhány kereskedőnek tényleg van eladó kockája, gúlája és gömbje (*Cubes*, *Pyramids*, *Spheres*). Azt mindenképpen vegyünk.

Kalandozás közben egy csomó lovaggal, varázslóval, nénikével, meg egyebekkel találkozunk, akikkel ugyan elég nehezen lehet szót érteni (a karizmaigényük kicsit magas), de akivel beszélünk, az mind végeláthatatlan sorokban fogja ránkönteni az újabb kimondhatatlan neveket. Csak néhány apróság:

— Kunder kapitány megint elhajózott a Jégszigetre, de szabad idejében *Keof* kikötőjében szokott tartózkodni;

— *Phaleng*től északra áshatunk magunknak *Niftet*;

— ha templomban járunk, akkor az imádkozáson kívül esetleg megvizsgálhatjuk az oltárt is;

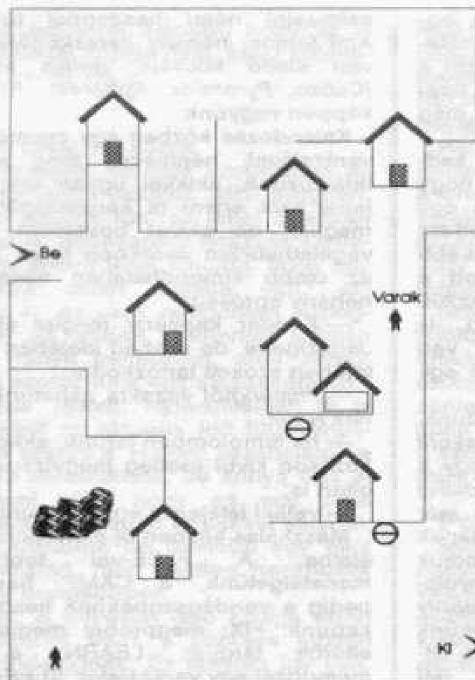
— valaki lefejezett egy ogre urat...

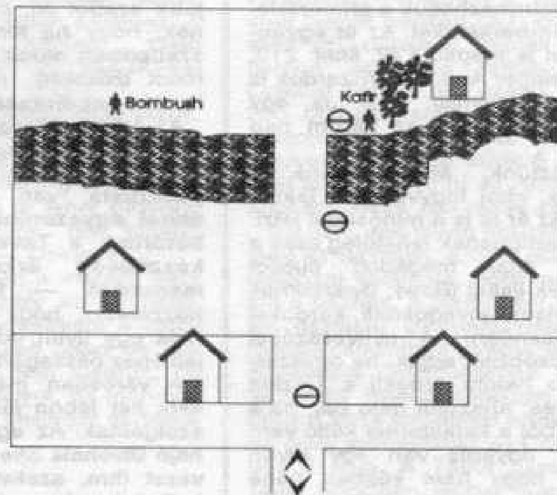
Mászkálás közben új menüpontok lépnek életbe. A FLEE-vel több lépést menetelgetünk, a CAMP használatával pedig a vendégszobákhoz hasonló menüt kapunk: FIX: megpróbál megjavítani egy eltörött tárgyat; LEARN: a varázsló memorizál egy varázslatot; SLEEP: alvással gyűjt energiát. A WATCH ponttal őrt állíthatunk, a HUNT-tal pedig elküldhetünk valakit vadászni. Az éhes karaktereket értelemszerűen időről-időre meg kell etetni ("EAT-etni") egy kis *Food*dal, ha pedig elfáradna (TIRED), akkor adjunk neki *Sermint* vagy egyéb nyalánkságot. A *Sanctuary* és *Guest House* helyeken nyugodtan pihenhetünk (csak az utóbbiakban kell némi pénzt is fizetni). A harc leírására most nem vesztegetjük az időt: a nagy térképen be vannak jelölve a támadási helyek (főleg átjáróknál, szorosokban vagy hidaknál) és a harc a szokásos módon zajlik. Miután győztünk, nyilvánvalóan kiraboljuk a hullákat (ha mást nem, pénzt általában mindegyiknél lelünk).

Hát akkor térjünk vissza a játékhoz. *Soldain*ről már volt szó valahol, ahonnan valami Azidamus nevű fickó hirdetett 100+ÁFA-ért egy eladó *Sabano* varázskönyvet. Ez egy *Marmais* vidékén található dwarf falu. Azidamus ajtaján pedig nem árt kopogni (KNOCK)...

A király udvarában az elf herceg arról beszélt, hogy a rokonai *Trilliad* földjén élnek. Arról viszont nem beszélt, hogy oda csak egyetlen átjáró vezet a hegyeken keresztül, sőt, azt sem említette, hogy ez egy kicsit zűrös hely. Van néhány küklopsz, meg varázsló ott az átjáróban. Így

▽ ***Na, jól bementünk az erdőbe ezzel a játékkal***





Lymeric

Dwarf Home

tehát mindenkinek nagyon kellemes szórakozást kívánunk az ottani átkeléshez (meg azt, hogy egy kicsit turbózza meg a karakterek tulajdonságait). Megy, megy, mendegél a társulat, aztán egyszerre találkozik Ovarral, aki szerint nem lenne egy rossz ötlet tőlünk, ha *Hissen*ben beugornánk Crezimashoz. Illetve *Crezimas*hoz, mert mint később kiderült, ez nem egy személy, hanem egy dungeon neve. Aztán regél egy *Enemy HQ*-ról is, ahol egy scroll valamint egy ládika (benne 11 rubinnal) vár bennünket. (Ilyen elég sok lesz.) Az említett helyeken persze egyéb dolgok is várnak bennünket...

Egy varázsló arról fecseg, hogy Fizkreto eladási listára tette *Zoxinn* varázskönyvét, tehát hozzá is beugorhatnánk. *Shiran*ban lakik. Problémák adódnak egy bizonyos amulettel kapcsolatban is, ugyanis mindenki azt keresi. Egy info szerint egy Petkenpif nevű tagot esetleg rá lehet bírni, hogy szóljon egy-két baráti szót róla. Van egyébként egy Kemkezar nevű haverja is... Véletlenül ők is *Shiran*ban laknak.

Persze ezek csak ilyen kis apróságok voltak, most egy kicsit bővebb merülés következik a helyszínekbe. A főtérképen mindenki utánanézhet a helyszíneknek, térkép csak arról lesz, ami több részből is áll.

Sanctuary

Jó kis hely, a szállás és a kaja ingyen van.

Dwarf Home

Hát itt nem nagyon sikerült sok értelmeset csinálni, mert úgy általában minden ajtó zárva volt. A középső részen álló Varak azért annyit elmondott, hogy ha dwarf barátnak mondjuk magunkat, akkor esetleg kaphatunk néhány jótanácsot. Azt is említette, hogy a szigeten lehet nyugodtan kutakodni, csak fizessük le a kapitányt.

Guest House

Van belőle egy pár, de egyébként semmi különös. A szállás 8-9 coin szokott lenni.

Torony

Rendkívül kedves hely. Már várják az embert különféle egyedek...

Lymeric

Itt is zártkörű rendezvények folynak, mert itt sem lehet bemenni sehova. Darwood hídjánál viszont találkozunk két figurával. Az egyik (Kafir) arról beszél, hogy a kocsmárostól kellene érdeklődnünk a kapitányról. (De jópofa! Ha beengedne, mi érdeklődnénk is...) Ha viszont *Luffin*ra (kaja) vágyunk, akkor azt *Sertuz* környékén találhatunk magunknak. Bombus azt mondja, hogy ha dwarfok társaságára vágynánk, akkor keressük őket *Mermais*-ban, *Phaleng*ben és *Kendar*ban (tehát a környéken is). Ezenkívül még megtudjuk tőle azt is, hogy az ünnep kezdete Mondarban lesz.

Theldair

Semmi különös nem történt. Az sem derült ki, hogy egyáltalán kik laknak ebben a faluban, bár különösebben nem is érdeklődtünk utánuk. Mivel semmibe vettek minket, megsértődtünk és nem is csináltunk róla térképet.

Sumruna

(térkép a túloldalon)

Na, ez már egy sűrűbb hely, sokféle eseménnyel. Most csak úgy általában summázzuk az eseményeket:

Az *Enemy HQ* rendkívül hívogatóan tekint a turistákra. Mindössze hét emelet magas. Semmi érdekes. Ja, van bent "néhány" kellemetlen fickó. Minden szinten, szinte mindenki. Miután kipucoltuk, a felső szinten megtaláljuk azt a scrollt, amiről valamikor régen már felhívta a figyelmünket valaki, akinek a nevét már — szintén régen — elfelejtettük. A scroll a *Trilliad*ot ellenőrzés alatt tartó ellenséges hordák szakasz számát és szintjét tartalmazza (például *Kherbel*ben 12 szakasz van és 5-ös szintűek). A ládában természetesen még ott van az a halom rubin is, amiről az Elfeledett Jóbarát tájékoztatott. Azt elvisszük szuvenírnek.

Van egy csomó épület, ami ugyanúgy funkcionál, mint a *Port Avur*ban levő hasonló házikók:

Weapon Store: Fegyverbolt. Ugyanazok a cuccok kaphatók, mint *Port Avur*ban.
Guest House: Szállás 7 coin.
Armory: A páncélok elkészülési ideje — a minőségtől függően — 1-6 nap lehet.
Magic School: 375-ért fejlődhetnek a varázslók.
Supply Shop: Különféle cuccok, nincs változás a port avurihoz képest.

Itt is lehet dolgoztatni azokat a karaktereket, akiknek van valamilyen pénzt hozó szakmájuk (*Gemcutter*: 8; *Metal Smith*: 8)

Attól függően, hogy milyen napszakban érkezünk a városba, különféle figurák bukkannak fel, akik az alábbi dolgokról beszélnek (ebben már benne vannak a kocsmában megvendégelt fickók infoi is):

— ha *Kharin*ba vetődnénk, akkor be kellene kopogtatnunk Koldan ajtaján;
— Dessen valahol a Kristálykastély névre hallgató épületben lapul;
— Efenor a királyi kastélyban lakik, és tud valamit az unikornisról;
— *Shedrun* vidéke azelőtt a halflingeké volt, de mostanság ogrék bóklásznak arrafelé. Ha tehát a rossz sorsunk arrafelé szólít, akkor nem ártana vezetőt fogadnunk;
— Patras kapitány tud valamit egy bizonyos passzusról, és általában estefelé szokott a *Tavern*ben tartózkodni;
— Gourney (reggel 7 után a *Tavern*ben) jó barátja Dermennek. Mindig együtt imádkoznak különféle templomokban, de a kedvencük *Kherbel* délkeleti részén van;
— Obuan (ha épp' ott érjük a kocsmában) megsúgja, hogy *Piyan* nyugati részén, egy téglaházban egy vaskar található. Meg lehet, hogy *Darvale*-ban is...

City of Merg:

Mindjárt a kapuban arra figyelmeztet az őr, hogy ne vegyünk 'methreal armort', mert az ártalmas az egészségre. (Egyébként akart valaki venni?) A másik őr meg azon véleményének ad hangot, hogy a sumrunai harci iskola történetére egy átok tett pontot. (Érdekes. Pedig amikor ott jártunk, még egészen egyben voltak. Zajlik az élet...)

Néhány info a városokban a szokásos témakörökből: *Gemcutter* és *Carpenter* 6 coint fizet (a *Metal Smith*t meg megnézi, akit érdekel), szállás a *Guest House*-ban szintén 6, a *Magic School* 350, *Supply Shop*, *Food Store* és *Weapon Store* pedig ugyanaz, mint máshol.

Ha véletlenül betévednénk a *Museum*ba, akkor itt is egy amulett kerül az érdeklődés középpontjába: azt mondják, hogy ugyan hozzuk már el nekik, mert anélkül Hades kemencéje nem nagyon akar rendesen égni. Esetleg tudnak helyette adni egy koronát, amit egy borzalmas nevű fickó viselt (a nevét nem írjuk ide, mert azt hiszitek, hogy nyomdahiba). Persze, az nem biztos, hogy azt oda is adják! Majd még eldöntik...

A főtéren álldogáló Clero azt tanácsolja, hogy a *Lymeric*ben élő Remuldánál érdeklődhetünk *Ishban* varázskönyvről. (*Lymeric*ben? Ja, ott volt Remulda? Egészen megfeledkeztünk róla. Mindegy, ha gondoljátok, csak menjetek vissza oda...) Aztán még megjegyzi azt is, hogy Fay királynőnek segítségre lenne szüksége. Clero szomszédja (Lunikar) meg ásásra biztat bennünket: *Mirg* után *Khiriss*ben lesz a legjobb áskálódni.

A kocsma szokás szerint tele van sötét figurákkal. Közülük a legsötétebb Ruknet, akinek az a véleménye, hogy *Suobgur*ban dőreség lenne 'Star' nélkül kutakodni — ott ugyanis az a "kulcs". A "kulcs" itt annyit tesz, hogy amikor belépünk oda, akkor az ajtónállónak ezt a szót kell mondanunk. Vadászni a legjobb *Trilliad*ban (azt mondják ingyen van a kaja), ha pedig valamilyen farmerrel találkoznánk, akkor a FOOD jelszóval rögtön kiverhetünk belőle némi élelmet.

Leminor három elf nővérről beszél. Most kivételesen nem a Tschehow nevű ogre bárd alkotásáról van szó — ez egy másik három nővér. Baelin tud is az egyikről (*Theldair*ban él). Korhan szerint a dwarfok tudják Bedangidar titkát. Thoran kolléga említést tesz egy újabb kapitányról (a neve bizonyára közérdeklődésre tart számot: Tomda), aki *Kraken Bay*ig közlekedik. A kapitányt előhalászva azt az infot kapjuk, hogy éppen indulni készül (nem baj, mi nem mentünk el vele). Ha Lokhant véletlenül megtalálnánk a fogadóban, akkor feltétlenül kérdezzük ki az 'elven maids' témakörben, mert elképesztő dolgot fog mondani: tőlük fogunk megtanulni énekelni (már amennyiben meg tudjuk mondani a dal címét, amit meg akarunk tanulni). Volt még valaki? Ja, egy részeg: azt mondja nézzünk be egy haverjához *Kharin*ban — a neve Pugar.

Ennyi talán elég is volt ebből a városból. Mielőtt újabb érthetetlen nevek bukkannának elő, hagyjuk a hátunk mögött.

Kharin

Itt vár bennünket Turben, aki szerint Pax (az egyik isten) *Piyan*ban alussza álmát. Temploma *Rosus* nyugati részén van. Itt majd használatba kell vennünk a *Lens*t (mondtuk, hogy vegyetek!), és megtudunk négy nevet: (**Na végre! Nem tudtam mi hiányzott a lelki békémhez! — CoVboy**) Ishthyam, Sermian, Idelioz, Obotem. Az *Armory*ban lehet kapni olyan páncélt (*Methreal Armor*), amitől az előbb annyira óvott bennünket az őr. Mi nem vettünk, de ha valaki akar, akkor beleinvesztálhat 900 coint, és várhat 8 napot, amíg elkészül.

Még egy pár info: *Shadrun* környékére vetődve illendő lenne tanulni a belépés előtt. Van ott valami scroll, amiről *Kemkezar* körül kellene érdeklődni. *Fubernel* vidékén (oda majd egy teleporttal fogunk kijutni) el kellene majd néznünk *Kharon* felé.

Egyébként valahol még *Sumruná*ban említették, hogy ha *Kharin*ban járunk, akkor kopogtassunk Koldan ajtaján. Őt meg is találtuk, és kopogtattunk nála — azért viszont már nem mentünk vissza *Sumruná*ba, hogy megkérdezzük, hogy most miért is kellett nála kopogtatnunk... Ráadásul még a mergi részeg barátját sem találtuk meg. De szomorú egy hely ez!...

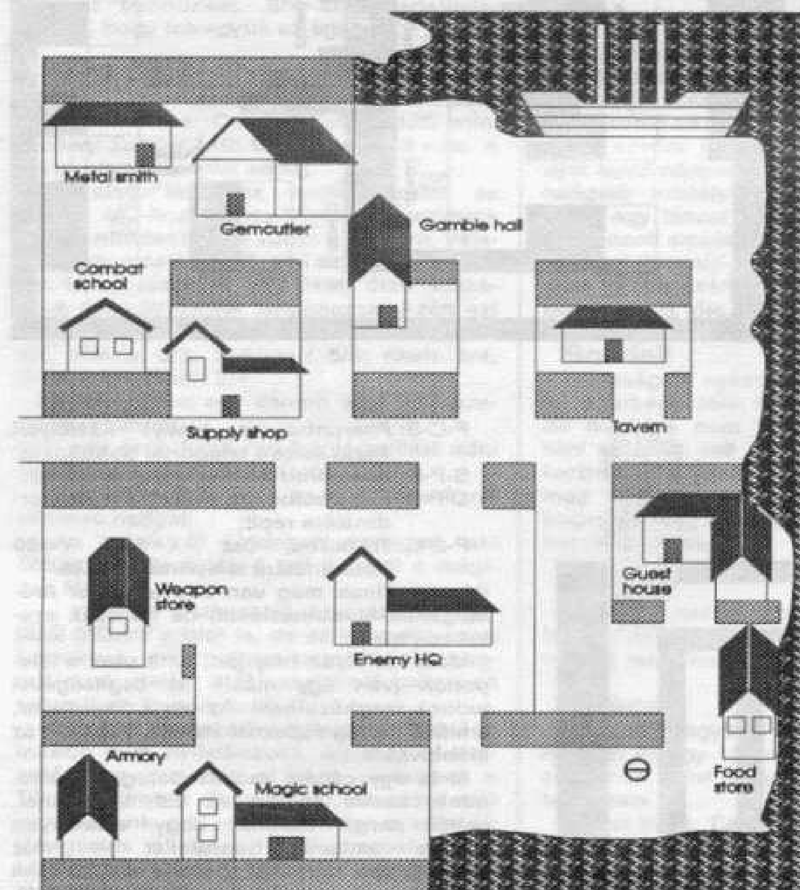
Castle Udar

Ez viszont már egy nagyon vidám hely lesz! Itt minden van, mi szem-szájnak-kalandornak ingere! Remélhetőleg mindenki vásárolt a kereskedőktől kockákat, gúlákat és gömböket, mert a teleporthoz ezek kelleni fognak. (Mondtuk, hogy vegyetek — miért nem vettetek?!) A teleport a három tárgy kombinációjával működik, majd alkalmasint rövidítésekkel hivatkozunk rájuk (P: *Pyramid*; C: *Cube*; S: *Sphere*).

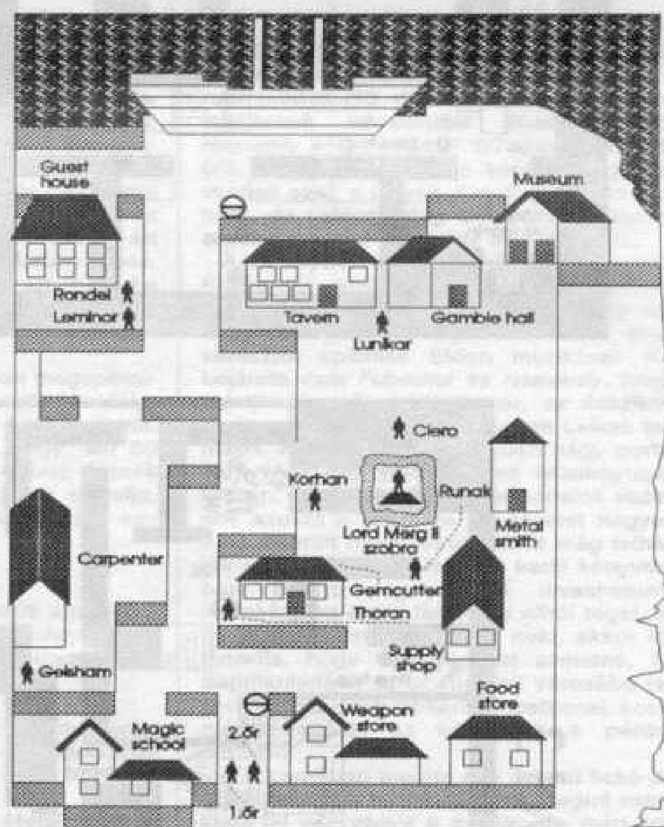
Itt egyébként megsúgják, hogy ha belépünk a dungeon egyik szintjére (*Crezimas*), akkor ott lesz egy kis forró láva. Oda tehát cipő (*Boots*) nélkül ne nagyon menjünk... (Jaj, de kááááár! Azt elfelejtettük mondani, hogy vegyetek cipőt valamelyik *Supply Shop*ban. Igazán vehettetek volna magatoktól is! Miért nem gondoltatok a jövőre? Mi bezzeg hoztunk magunkkal!) Az egyszer már említett Hades-kemencéről itt új hírek érkeznek: Sargoz üvegével volt kapcsolatban — de vajon mi lehet az, és hol van?

A *Guest Room* a szokásos, a *Throne Room*ban semmi különös, viszont kellemes meglepetés, hogy itt is van *Knights' Room*: ha az induló hat fős társulatból a történelem viharai kifújtak volna néhányat, akkor itt két figurát is bevehetünk a csapatba: Eldait (elf carpenter) és Roggát (dwarf met.hammer).

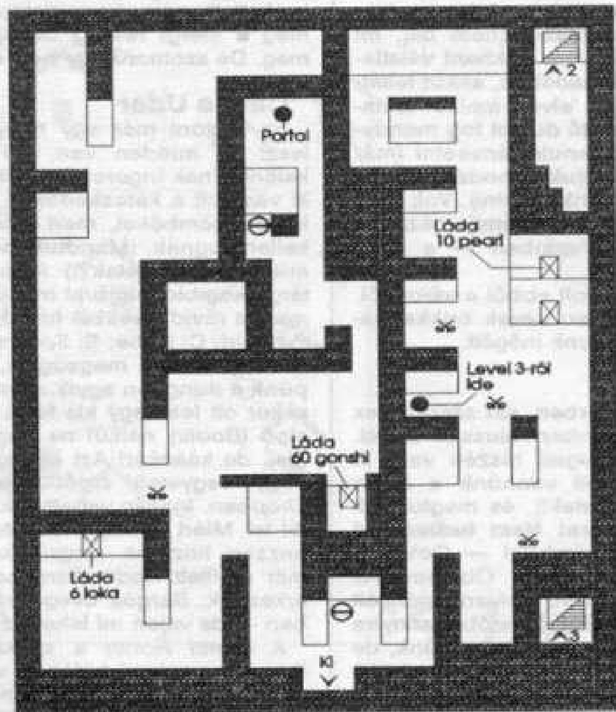
A legérdekesebb természetesen a dungeonbe vezető lépcső lesz. Ehhez előljáróban két megjegyzés: itt kivételesen bent is megtámadhatnak; a ládákat *Pick*kel vagy *Shovel*lel kinyitva mindenféle csecsebecsék kerülnek hozzánk.

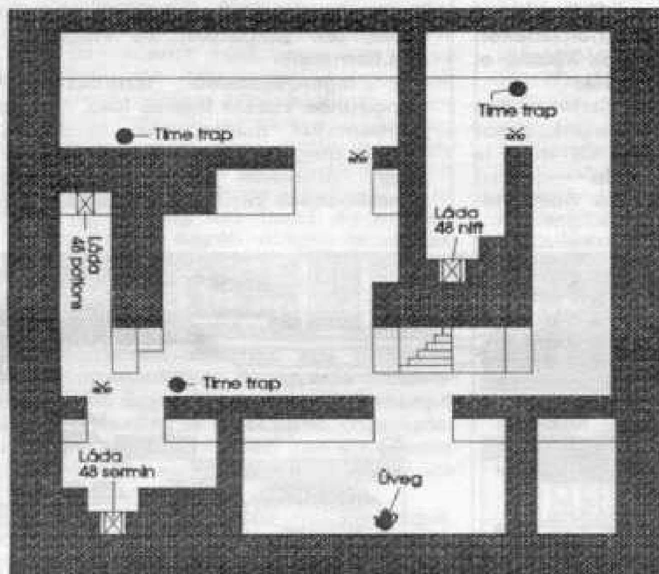


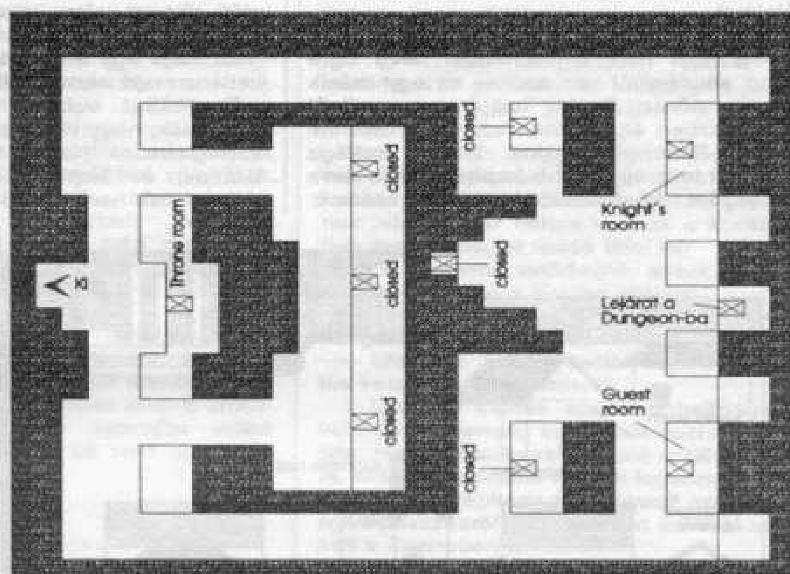
Sumruna

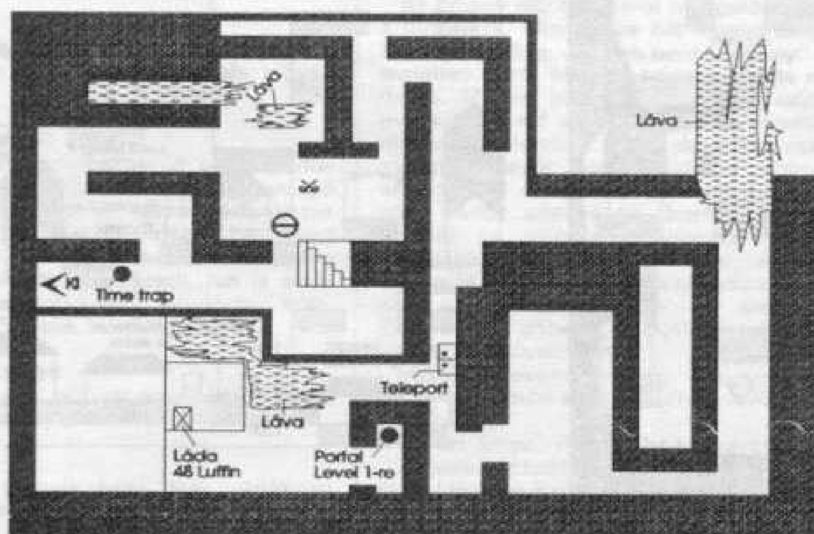


Merg









Level 1: Az első ládában 60 db *Gonshi* van (nem árt elvinni), a másodikban 6 db *Loka*, a harmadikban pedig 10 db gyöngy (*Pearl*). A gyöngyök valószínűleg mérgezettek lehetnek, mert a karakter megbetegedhet tőlük. Ilyenkor segít egy kis *Medicine*. Az 1. táblán a dungeon nevét látjuk (*Crezimas*), a 2. tábla pedig arról tájékoztat, hogy a közelben levő portal a titkos lépcsőhöz visz. A titkos lépcső meg a harmadik szintre vezet, de mivel szeretjük a rendszerességet, először is a 2. szintre vezető lépcsőt vesszük használatba.

Level 2: Itt úgy látszik, a ládáknál a 48-as szám dominál. Az első két ládából 48-48 *Sermin* és *Potion* kerül hozzánk, a harmadikban ugyanennyi *Nift* van. Az utóbbiak inkább jobb helyen lesznek a ládában, mert egy mérgezett tű szúrása is jár hozzájuk. Azt viszont már abszolút nem tudjuk, hogy az az üveg tej mit kereshet ott?!

Level 3: Ide az első szint titkos lépcsőjéről jutunk. Ez a lávás helyszín, tehát már mindenképpen csizmát viselve sétáljunk be ide. Van egy láda is (48 *Luffin*), de a teleport lesz a legérdekesebb móka. A gömböket, gúlákat és kockákat a USE paranccsal tudjuk belerakni. Ha jó a kombináció (van egy pár), akkor a teleport aktiválódik és átpakol bennünket valahova. Ezeket a variációkat találtuk:

P-C-S: *Pheron*ba, a királyi kastélytól északkeletre teleportál bennünket.
S-P-P: *Shelderad* közepén lyukadunk ki;
C-P-S: *Fubernel*be, az X=67, Y=86 koordinátára repít;
P-S-C: *Trilliad*ba, az X=93, Y=69 koordinátára teleportál minket.

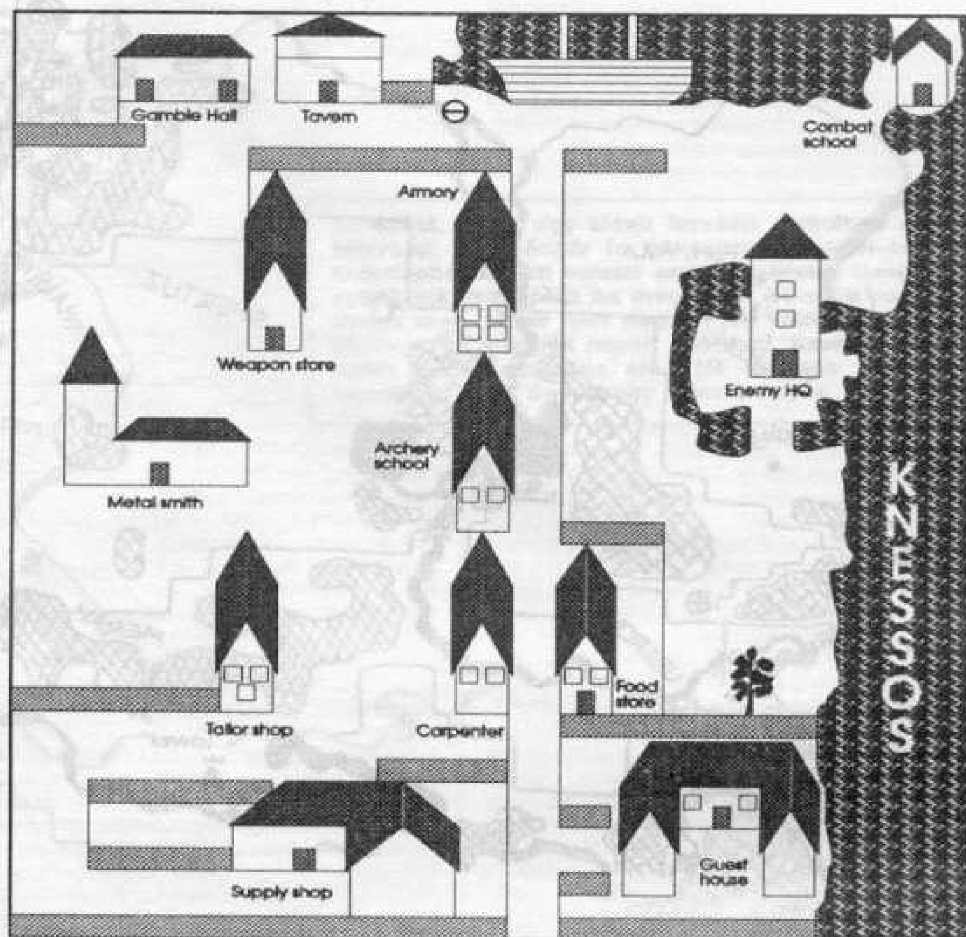
(Ha valakinek még van kedve, akkor próbálgathat kombinációkat, de mi csak ezeket találtuk.)

Most két olyan hely jön, amit csak a teleportok (van egy másik is) segítségével tudunk megközelíteni. Az egyik *Shelderad*, a másik pedig *Fubernel* vidéke. Kezdjük az előbbivel.

Itt is egy csomó mókás dologra bukkanunk, kedve rögtön az Elf Maidennel, akiről annyit tudunk, hogy valamilyen énekre tanítana bennünket — már amennyiben tudnánk az ének címét. (Akit érdekel a dolog, az szedje ki valakiből. Nekünk jobb szórakozásunk is akadt.)

Ha elsétálunk ahhoz a templomhoz, amit *Rosus* nyugati vidékén említettek nekünk, akkor ott a lencséink használatával megtudhatunk újabb négy nevet. Találunk még a szokásos gombákon kívül mágikus növényeket (*Magic Plants*) is. Lesz néhány szakadék, tehát nem árt, ha beszerzünk *Rope*-ot valamelyik shopban. A terület nyugati részén egy téglaházat (*Brick Building*) találunk, ahol az egyik alvó istent őrzik.





Shiran

A házak már teljesen megszokott módon zárva vannak. Sok érdekeset így nem találtunk, kivéve a Mágikus Fát a falu közepén. Alul gallyak vannak, de mihelyt megpróbálnánk felvenni őket, egy erős varázslat csap nyakon bennünket. Shir-aka megakadályozza, hogy felvegyük az ágakat...

Knessos

Knessos

Szép nagy város. Először a szokásos infok, tömörítve: *Combat School* 125 coin; *Archery School* 110; *Guest House* 3 coin. A többi ugyanaz, mint eddig.

Az első látogatás természetesen az *Enemy HQ*-hoz vezet. Miután kifüstöltünk belőle mindenkit, 14 rubin a jutalom, valamint egy másik scroll, ami az ezen a területen fekvő részeket (átjárókat) őrző szakaszok számát/szintjét tartalmazza. Azért ezt leírjuk: *Dakland* 5/4; *Fiztraz* 7/4; *Darvale* 6/6; *Rosus* 8/3; *Selderad* 5/5; *Khiris* 6/4; *Trilliad* 4/4; *Bihun* 2/4.

Nyilvánvalóan egy csomó infot is összeszipkázhatunk:

— egy öreg fickó tud felvilágosítást adni egy Gherig nevű varázslóról;

— az ellenséges erők parancsnoka Azrael névre hallgat;

— a másik őr Ugdobart emlegeti, aki *Shiran*ba való (talán ő tud valamit a mágikus fáról);

— szó esik *Thakass*ról, a varázsló szigetéről (*Wizard's Isle*) is, de ez is egyike azon helyeknek, amit nagyon nem sikerült megtalálnunk (talán a teleportoknál még van valamilyen kombináció);

— Goblin elmebeli képességeit illetően inkább nem nyilatkozunk. Az még elviselhető, hogy szerinte el kéne olvasnunk a Törvénykönyvet (*Rule Book*), de azzal már nem tudunk mit kezdeni, hogy a környék jellegzetes állatai a hodli kacsák, amik elvesztették a tollaikat, de még mindig nagyon ravaszak...

Ennyit erről.

Fogalmunk sincs, hogy a *Fubernel* sziget a főtérképen belül merre helyezkedhet el, így tehát külön térképet csináltunk róla. Egy csomó vándor akad majd az utunkba: Emin szerint Pindalf a varázslás tudományát tanulmányozta a *Crystal Castle* névre hallgató kristálykastélyban, és az ogre király egy láncot visel (talán azon függ az az átkozott amulett?). Egy kereskedő 24-ért *Magical Pyramid*-ot árul. Fogalmunk sincs, mire jó, de azért biztos nem árt meg, ha megvesszük tőle. Van egy *Nift* mező is.

Bondell

Lustaság fél egészség alapon megspóroltuk a térképet róla. Sok szó esett róla idáig, de marhára nem találtunk bent semmit. Kint az úton volt egy öreg hölgy, aki 50 karizma alatt szóba se áll senkivel. Akinek meg több van, annak meg azt mondja, hogy ölje meg az ogrékat. Hát ez aztán egy hasznos jótanács!...

Temple

Itt megint használatba vesszük a nagyítólencsénket (*Lens*), és újabb négy nevet tudunk meg: Vreamen, Eftah, Yolindar, Tiz.

Delkona

Ez is egy nagyobb város. A kaput *Guards HQ* őrzi és egy 100 coinba kerülő passzus ellenében lehet bejutni (ez csak egyszeri belépésre jó).

Városi infok: *Carpenter* és *Metal Smith* 7 coin fizetség/óra; *Archery* 200; *Magic School* 220. A többi ugyanaz. Apropó: az *Armory*ban a *Grnd Sword* 525-ért hozzáférhető, a páncélok elkészülési ideje 1-5 nap.

A *Tower*ben a szokásos társulatot kell agyoncsapkodnunk, aztán felvehetjük a rubinjainkat (15 db) és az átjárókat őrző szakaszok infoscrollját (*Kuskunn* 3/5; *Heavenly* 4/4; *Fubernel* 8/7; *Isle of Giants* 9/7; *Isle of Ice* 4/6). Jó kérdés, hogy hol vannak ezek a helyek. Odatalálni nem tudtunk, de valószínűleg a *Fubernel*lel szomszédos szigetek lettek így elkeresztelve.

A *Library*ban hosszas fejtegetés kapunk Khazanról, amit az alábbiakban summázunk: Khazan névre hallgat az a nagy víz-alatti csatorna, amelyet oly sok éven keresztül építettek Elden munkásai. Két bejárata van: *Fubernel* és *Heavenly*. Négy szintjét lépcsők kötik össze, az ötödikről pedig el lehet jutni az Elveszett Lelkek termébe. A terem négy sarkában négy portal van. Meg egy ötödik is az északnyugati részen. Ennyi. Talán ezek a portalok vezetnek azokra a részekre, amelyeket nagyon nem sikerült megtalálnunk... Itt még felhívják a figyelmünket, hogy a keofi könyvtárban Sherro legendájáról olvashatunk. Azonkívül az egyik fickó egy elfről regél, és ha 'elf' kérdést teszünk fel neki, akkor azt mondja, hogy Genevar azt szeretné, ha bepillantanánk az obeliszkek városába (az említett fickó egyébként a delkonai kocsmában szokta az idejét és a pénzét múlatni).

A kocsmában megint egy csomó fickó üldögél, akiknek természetesen megint rendkívül fel van vágva a nyelve, de még egy csomó egyéb információs forrásunk van:

— Stavko azt mondja, hogy a három kar közül az egyik *Darvale*-ben van. A három kart egyszerre kell majd lenyomni.

Port Avur

PHERON

Királyi vár

UBERON

Dwarf home

SHERTUZ

PHALENS

KENDAR

Lyment

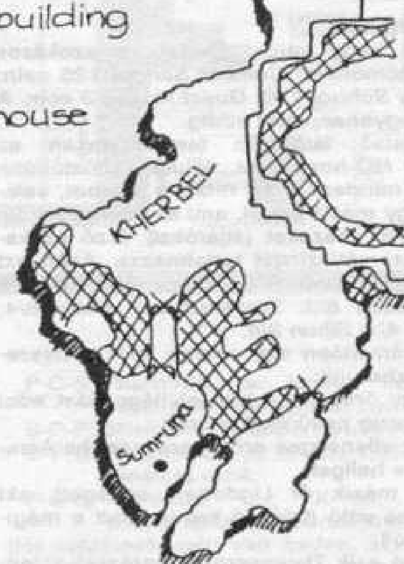
MERAM

Tower

Theldair

X: 105

Y: 68



 Hegy

 Tó/Folyó

 Partvonal

 Út

 Ellenséges

 Magic plants

 Gombák

 Templom

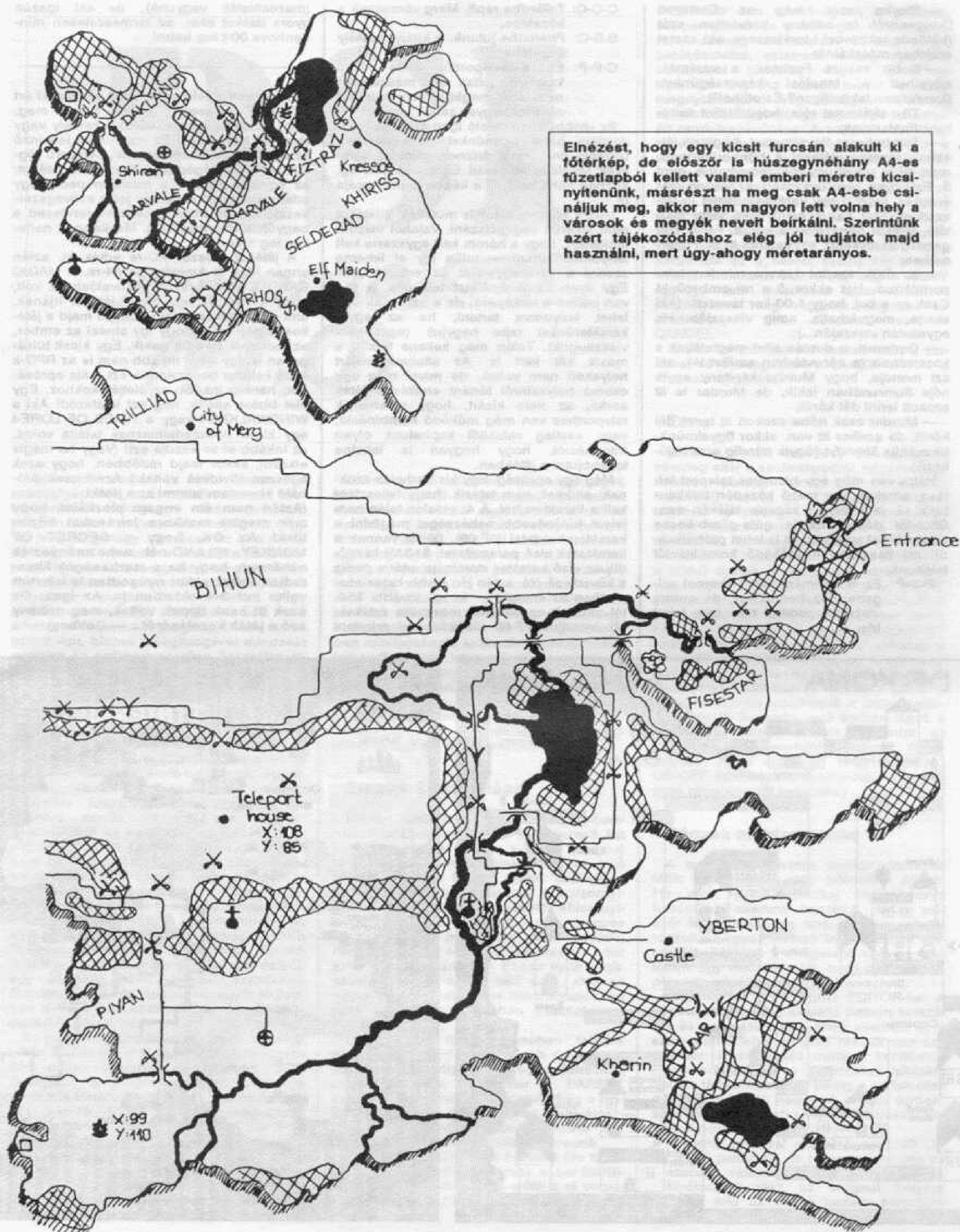
 Sanctuary

 Híd

 Szakadék

 Brick building

 Guest house



Elnézést, hogy egy kicsit furcsán alakult ki a főtérkép, de először is húszegynéhány A4-es füzetlapból kellett valami emberi méretre kicsinyítenünk, másrészt ha meg csak A4-esbe csináljuk meg, akkor nem nagyon lett volna hely a városok és megyék nevét beírkálni. Szerintünk azért tájékozódáshoz elég jól tudjátok majd használni, mert úgy-ahogy méretarányos.

— Stavko szól még az Elveszett Dungeonről is néhány keresetlen szót (különös tekintettel Llockheanra, aki szeret sötétben mászkálni);

— Bobo szerint Fozimar, a varázsló, növelheti a tanulási képességünket. *Bondell*ben lakik. (Igen? És ott hol?);

— Tiko tájékoztat róla, hogy *Luffin*t áshatunk *Kuskunn*on;

— Tombul arra figyelmeztet, hogy ne játszunk szerencsejátékot a bűnbarlangban, mert mi is ugyanúgy tönkremegyünk, mint ő. Ez ugyan nem újdonság, az viszon már érdekes, hogy ő egy varázsamulettet (!) játszott el. Egy Faruk nevű fickó vette meg tőle, amikor pénzzavarba került. Faruk egy gazdag kereskedő, aki valahol itt él, *Fubernel*ben;

— az őrök szerint Leksra minden teleportról tud. Hát akkor ő a mi emberünk! Csak az a baj, hogy 1.00-kor távozott. (Aki akarja, megvárhatja, amíg visszajön. Ha egyáltalán visszajön...);

— Genevart, a durcás elfet megtaláljuk a kocsmában (a könyvtárban említették), aki azt mondja, hogy Murdar kapitány egyik nője *Sumrunában* lakik, de Murdar is itt szokott lenni dél körül;

— Murdar csak **néha** szokott itt lenni dél körül, de amikor itt van, akkor figyelmünkbe ajánlja *Shendy*t (úgyis mindig arra hajókázik).

Hátra van még egy bizonyos teleport leírása, amelyre egy mező közepén bukkantunk rá (a főtérkép közepe tájékán van, *Bihurt*tól délre). Ez is gúla-gömb-kocka variációkkal működik. Itt is lehet próbálkozni, mi összesen 4 működő kombinációt találtunk:

P-S-P: Ez is az imént leírt Fubernel szigetre visz bennünket, de onnan visszateleportálni már nem lehet ide;

C-C-C: *Trilliad*ba repít, Merg városának a közelébe;

S-S-C: *Pheron*ba jutunk, a királyi kastély közelébe;

C-P-P: Ez a teleporttól délre fekvő kastélyba juttat, amit másképpen nem lehet megközelíteni (minden oldalról hegyek zárják körül).

Ez utóbbi kombináció igen érdekes felfedezésre juttat bennünket: a kastélyban ugyanis nem mást őriznek, mint az elveszett Mágikus Mécsest! Ez csendesen ég, közben néha betűnik a képbe Dreax orcája is.

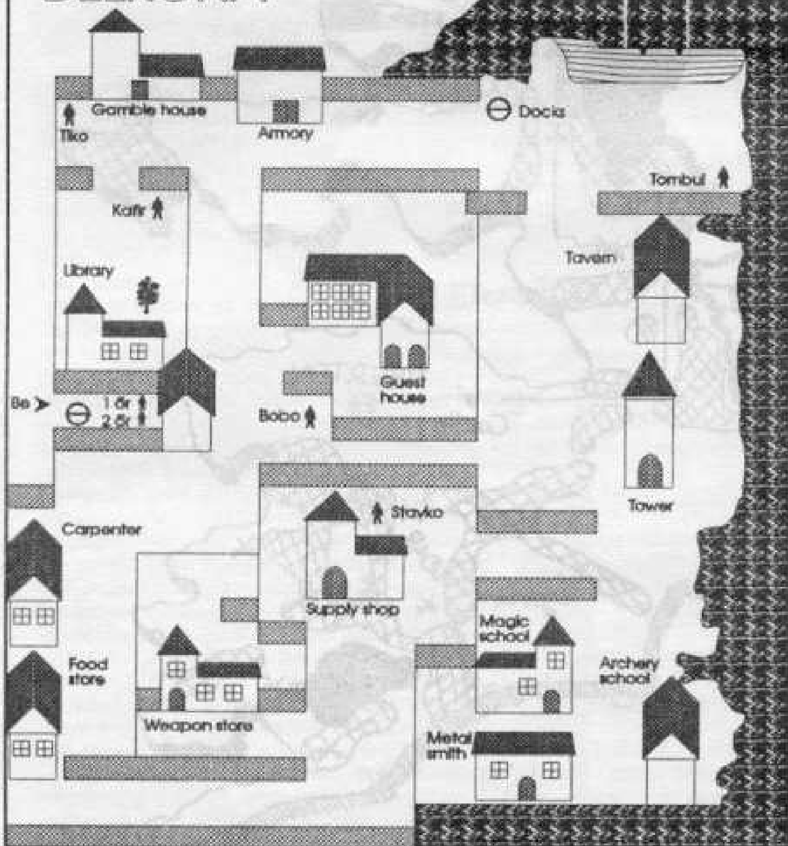
Mint a kommentárok is mutatták, a játékot nem sikerült végigjátszani. Valahol viszont említették, hogy a három kart egyszerre kell lenyomva tartani — talán így el lehetne szedni a varázsgyertyát az emelvényről. Egy ilyen karos épületet találtunk is (be van jelölve a térképen), de a kart csak úgy lehet lenyomva tartani, ha az egyik karakterünket rajta hagyjuk (egyébként visszaugrik). Talán meg kellene találni a másik két kart is. Az általunk bejárt helyeken nem voltak, de mivel még egy csomó helyszínről történt említés a játék során, az nem kizárt, hogy valamelyik teleporthoz van még működő kombináció, vagy esetleg valakitől kaphatunk olyan információt, hogy hogyan is lehetne továbbjutni a játékban.

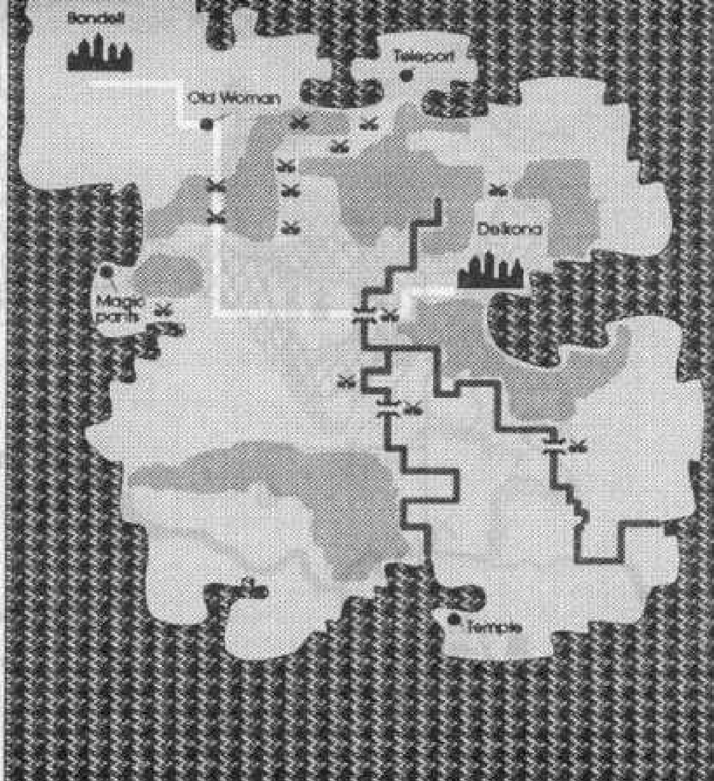
Még egy apróság. Egy kis berhelés azoknak, akiknek nem tetszik, hogy fejleszteni kell a karaktereiket. A 4. oldalon talán nem jelent különösebb nehézséget megleîni a karakterek adatai (0F;09). 00-tól vannak a karakterek első paraméterei, $10-től kezdődik az első karakter staminája, utána pedig a következő őté, aztán jön újabb hatos csoportban az energia — és így tovább. $58-tól vannak az elméleti maximum értékek. Mi mondjuk FF-fel töltöttünk fel mindent (mazochisták vagyunk), de aki igazán gyors játékot akar, az természetesen mindenhova 00-t fog beírni.

Ennyi volt a leírás. Jó volt? Mindenki ért mindent? Igeeeeen? Akkor mond meg, hogy Leminor megye, város, személy vagy tárgy-e? Nem találtl Ez egyébként jellemző az egész játék filozófiájára is. Célszerű rögtön két számítógéppel elkezdeni a játékot: az egyiken játszol, a másikon pedig egy adatbáziskezelő vagy egy jobb szövegszerkesztő fut, amellyel tárolod és rendezed a begyűjtött információkat. Másképpen nehezen fog menni.

A játékot először PC-re adták ki, aztán onnan írták át Amigára és 64-re. A MAGIC CANDLE-koncepció nyilvánvalóan az volt, hogy a szerzők egy olyan játékot írjanak, ami elég hosszas ideig odaköti majd a játékost a gép elé. Ahogy így elnézi az ember, ez mondjuk sikerült nekik. Egy kicsit túlságosan is. Így tehát inkább nem is az RPG-k közé kellene besorolnunk ezt a kis apróságot, hanem inkább az életjátékokhoz. Egy élet biztos eltelik, míg ezt lejátszod! Aki a WINDWALKER-t vagy a TIMES OF LORE-t egy kicsit hosszadalmasnak találta volna, az inkább el se kezdje ezt! (Vagy ha mégis elkezdi, akkor majd rádöbben, hogy azok egészen rövidkék voltak.) Azért csak próbáld ki — nem semmi ez a játék!

(Aztán nem ám engem piszkálni, hogy már megint mekkora leírásokat közöltünk! Az OK, hogy a SECRET OF MONKEY ISLAND-nél nehezményezték néhányan, hogy ha a marhaságok kimaradtak volna, akkor nyugodtan le lehetett volna írni 3-4 oldalban is. Az igaz. De ezek itt csak tippek voltak, meg néhány szó a játék kezeléséről... — CoVboy)





RSI Demomaker (V1.0)

Mióta csak demok és introk léteznek a számítógépeken, azóta találkozhatunk több-bé-kevésbé kidolgozott demoszerkesztő programokkal is. Valamikor hajdanán (úgy '88 felé) elég nagy sikereket ért el a 64-es demoőrültek körében a **Warriors of Darkness** égisze alatt megjelent, meglehetősen egyszerű, de az akkori követelményeknek tökéletesen megfelelő demomaker. (Úgy rémlik, már volt róla szó valami CoV nevű adathordozóban...) A program sikere szinte biztos volt, hiszen a segítségével mindenki gyorsan és pofonegyszerűen összeállíthatta saját demoját. Ennek megfelelően rövidesen egymást érték a különböző csoportok által készített intro- és demomakerek, bár különösebben eredeti ötletet egyik sem mutatott fel. Ráadásul a szerkesztők által eléggé szűk keretek közé szorított lehetőségek rögtön a felszínre is hozták a demomakerek hátrányait: egyremásra láttak napvilágot az egyazon kaptafára készült demok, amelyek így azonnal el is vesztették a legfőbb vonzerejüket: az eredetiséget.

A demoőzön a 16-bites számítógépek (és azon belül is az Amiga-sorozat) elterjedésével tetőzött. Nyilvánvaló, hogy Amigán is villámgyorsan megjelentek a "számítógépes látványtechnikát támogató felhasználói segédprogramok", amit a kommunikáció egyszerűsége végett még mindig inkább "demomaker" néven emlegetnek. Ennek örömére, most a teljesség igénye nélkül, egy áttekintő jellegű leírást szeretnénk átnyújtani az Amigásoknak az egyik legjobban sikerült demomakerről, az **RSI DEMOMAKER 1.0**-ról.

A program kivitelezése profi munkát takar, ami szinte már elvárható a sok legendás demo szerzőiként közismert **TCC Design**tól. A program alapját az Amiga demozás történetében sokak szerint küszöböt jelentő RED SECTOR megademo (*Delta, Romeo Knight, Dr. C* és *Dark* első közös produkciója) képezi; a demomaker főlemezén található- ill. ahhoz felhasználható grafikák, zenék és ötletek nagy része ebből a programból származik.

Mit tud a program? Egy angol számítógépes szaklap a következőket írta róla: "*Az RSI DEMOMAKER azoknak nyújt segítséget, akik nem tudnak programozni, ugyanakkor viszont szeretnének demokat készíteni és rivalizálni Európa legjobb csoportjaival.*" Hmmm, hát izé... Szóval ebben azért van egy árnyalatnyi túlzás, mert aki mondjuk ezzel a szerkesztővel próbálna versenyre kelni egy nevesebb democsapattal, ne túl sok sikerélményre számítson! Ellenben kiválóan alkalmas belső használatra, saját szórakoztatásunkra — és nem utolsósorban mindazoknak, akik már végérvényesen lemondtak arról, hogy valaha is megtanuljanak programozni. A programmal összeállíthatunk egy profi demot vektorokból, bobokból, RGB plasmából, különböző méretű scrollokból, valamint még számos szokványos elemből, amelyet korábban megjelent demokból megismerhettünk.

Elemek kiválasztása

Miután betöltöttük a programot, a főmenüben találjuk magunkat. A képernyő két lényeges részre oszlik: a felső (szürke) részen a parancsok sorakoznak, az alsó részen pedig a leendő demo szükséges építőelemeinek listája látható. A kurzornyilakkal, az egérrel vagy a parancs ablak nyilaival remekül scrollozgathatunk az egyes elemek között, míg észre nem vesszük, hogy az összes elem ablaka üres — tehát azok feltöltése ránk vár. Ehhez nyújt segítséget a szürke ablak alsó sora, ahol az egyes opciók csak akkor használhatók, ha azok az adott szituációban értelmet kapnak.

LOAD: Egy újabb menüben találjuk magunkat. A DF0: vagy egyéb drive kiválasztásakor mindig a szükséges aldirectory jelenik meg, a főkönyvtár a PARENT paranccsal hívható le. A könyvtárban a nyilak segítségével mozoghatunk, a kiválasztott file a LOAD opcióval tölthető be. CANCEL-lel változtatás nélkül távozunk.

CLEAR: Egy korábban betöltött file törlése. Megjegyzendő, hogy csak akkor tölthetünk be egy új elemet, ha előtte a rá vonatkozó memóriaterület üres volt (vagy előtte töröltük).

EDIT: Itt van lehetőségünk a grafikák, copper színek és a szövegek módosítására. A szöveg szerkesztése az alap angol betűkészlettel, valamint néhány speciális karakterrel történik, végül **'Enter'**-rel fejeződik be. Az inzert módot a **'Del'** megnyomásával kapcsolhatjuk ki/be. A színek beállításánál egy raszterhurka editor áll rendelkezésünkre. A copperlistán belül a nyilakkal és az egérrel mászkálhatunk, a színeket az RGB táblázatban állíthatjuk be (ugyanez a módszer él a grafikák editálásánál is). CLEAR-rel töröljük az egész táblázatot, RESET-tel pedig visszaállíthatjuk az editálás előtti állapotot. UNDO-ra visszaáll az utolsó változtatás előtti helyzet. A VERLAUF (vajon hogy került ide ez a német szó?!) két pozíció közötti átmenetet hoz létre, míg a COPY egy-egy csík másolását teszi lehetővé. Amennyiben meg vagyunk elégedve az eredménnyel, OK, ellenkező esetben CANCEL.

SAVE: Az editálás befejezése után a színeket és szövegeket menthetjük el vele a munkalemezünkre.

Zene

Mivel a zenék betöltése és lejátszása némileg eltér a szokványostól, nézzünk egy konkrét példát! Válasszuk a MUSIC-ROUTINE címkét, az EDIT opciót, majd a felkínált lehetőségek (néhány zeneszerkesztő lejátszó rutinjai) közül a nekünk megfelelőt. Ez legyen mondjuk a NOISE-TRACKER. Ezután MUSIC, majd válasszuk a LOAD opciót. A megjelenő könyvtárban válasszuk a TESTMUSIC vagy a MUSIC aldirectoryt (a későbbiekben egyébként itt lehet elhelyezni az általunk készített zenéket), aztán töltsünk be onnan egy szimpatikusnak tűnő file-t. Ez lehet például a MOD.BLAZZERING. Amikor ez megtörtént, felcsendül a zene és újra megjelenik a főképernyő, amelyen a MUSIC ON/OFF opcióval ki/bekapcsolhatjuk a dallam lejátszó rutinját. Az alatta levő sorban látjuk a szabad memória méretét, valamint az éppen működő zenelejátszó típusát. (Megjegyzés: Néha előfordul, hogy a MUSIC ON/OFF értelmezése megfordul — ez egy apró programozói baklövés.)

Részek megtervezése

A manapság divatos demok általában több képernyőből vagy jelenetből állnak. Ha saját produkciónkkal valamennyire hasonlítani akarunk hozzájuk, akkor először is szükség van arra, hogy meghatározzuk az egyes elemek lejátszásának sorrendjét. Például: a megjelenő szöveg után látunk egy vektorűrhajót, majd egy copperplasmát, végül pedig egy sinusscrollt.

Lépjünk be a PATTERN EDITOR-ba. A képernyő tetején az aktuális pattern sorszáma és *neve* található. *Jelen* esetben ez a szám nulla, tehát az első részről van szó (minden sorszámozás nullával kezdődik). Egy sorral lejjebb a patterneket lekezelő opciók láthatók, alattuk pedig a 19 felsorolt demoelem kapott helyet. A részek sorban, egymás után következnek, elhelyezésükre több módszer is kínálkozik:

- A menü nyilaival menjünk az END OF DEMO patternre, és helyezzük el oda az általunk választott patternek egyikét. A kiválasztott rész az endpart helyére kerül, míg az utolsó pattern sorszáma eggyel növekszik. Ezzel a módszerrel

egymás után rakosgathatjuk össze a demo elemeit, akár az építőkockákat.

- A másik lehetőség a korábban már definiált darabok lecserélése. Keressük meg a törlendő patternt, majd a táblázatból válasszuk ki azt az elemet, amelynek a helyére kell kerülnie. A program jóváhagyást kér, majd igenlő válasz (jobb click) esetén végrehajtja a cserét.

Egyéb változtatások a második sorban látható opciók segítségével hajthatók végre.

DELETE PATTERN: Feleslegessé vált elem törlése.

INSERT PATTERN: Előfordulhat, hogy az előre megtervezett sorrendet hirtelen ötlettől vezéreltetve megváltoztatjuk. Ennek a parancsnak a használatával két meglévő rész közé beszúrhatunk egy újonnan kiválasztott patternt. Egyébként itt még el lehetett volna helyezni néhány kényelmi funkciót: eléggé hiányoltuk a MOVE és a COPY PATTERN parancsokat.

TEST PATTERN: A segítségével kipróbálható a megtervezett demopart.

TEST DEMO: A teljes demot ellenőrizhetjük vele.

SCREEN MODE: Az egyik legfontosabb kellék. Itt állíthatjuk be, hogy két scroll közül melyik fusson (lehet mindkettő is), illetve megadhatjuk a zene lejátszásának kezdeti időpontját is. Természetesen ehhez szükség van a korábban megszerkesztett két scrollszövegre, valamint egy előre betöltött zenemodulra is. (A fehér paraméterek jobb és bal clickkel módosíthatók.) Ez az opció többbször is felhasználható, tehát mondjuk lehetőség van arra, hogy először csak az egyik scrollt futtatjuk, aztán csak a másikat, majd a zene csak az ötödik pattern lejátszásakor csendüljön fel.

BIGLOGO, LITTLELOGO: Ez a két opció a scrollok közötti felirat megjelenítését teszi lehetővé. Az elemtől függően szükségünk van egy nagy és egy kicsi logora, továbbá — ha igénybe akarjuk venni az oldalirányú csillagmozgást — a megfelelő számú előre betöltött sprite-ra. Először is a TIME opciót kell használnunk. Itt állítjuk be, hogy az adott képernyőn a demonk futása milyen hosszú ideig fog szerepelni. Minden egyes egység körülbelül egy másodpercnek felel meg, de ehhez természetesen hozzáadódik a megjelenés/eltűnés procedúrája is (3-4 mp). A LOGONUMBER-nél azt a sorszámot kell figyelembe vennünk, amelyiknél a főmenüben levő logok közül kiválasztott darabot elhelyeztük. (Hasonló módszer szerint járunk majd el a sprite-ok, bobok, vektorok és feliratok esetén is.) A STARS paranccsal az X-tengely mentén történő csillagmozgást definiálhatjuk. A BEGIN- és ENDEFFECT parancsok szolgálnak a grafika megjelenési és eltűnési módjainak beállítására (most nem bonyolítjuk az életünket a leírásukkal, sokkal egyszerűbb, ha mindenki kipróbálja saját maga). A MODE pont kezeli a háttérben megjelenő raszterhurkák egyes variációit. A BACKGRCOLS az egyszerű, álló háttérszíneket kezeli, a COLORSCROLL az aktuális táblázatot a DISTANCE-ban meghatározott méretek alapján scrolloztatja, a COLORSCR2 két copperlistát görget egymással szemben, míg a SINUS BARS a BACKGRLIST-ben kijelölt színek előtt a BARS LIST-ben definiált rudakat BARS SPEED sebességgel, BARS NUMBER számban és egymáshoz képest BARS ADD tábolságban szinuszosan mozgatja.

VECTORGFX, VECTORBALLS: A demok egyik legjellegzetesebb sajátosságát biztosító ponthoz értünk — a vektor alakzatokhoz. Ahhoz, hogy leendő demonk látványos poligon testeket is kezelhessen, a kiválasztott patternnek megfelelően töltsünk be egy vector- illetve bobobjectet. Utóbbi esetben szükség lesz a labdák alakját biztosító grafikára is (VECTORBALLSGFX). A táblázat eddig már megismert elemein kívül még találkozunk az X, Y és Z tengelyekre vonatkozó három adattal is. Az ADD opció adja meg az objektum pozícióját (vagyis az adott tengelytől mért távolságát). Az ANGLE határozza meg az adott tengely és a polygon alakzat által bezárt szöget, a ROTATE pedig a tengely körüli forgás sebességét. A MODE pont segítségével képernyőméretet, tükröződéseket, csillagmozgást, szöveges ablakokat és további látványelemeket hozhatunk működésbe (ld. a következő pontnál).

TEXT16SPECIAL, TEXT8SPECIAL: A scrollokon kívül még lehetőség van különféle információs ablakok megnyitására a képernyő közepén. Ehhez értelemszerűen szükség van egy 8*8-as vagy 16*16-os szélességtábla alapján megszerkesztett karakterkészletre is. Ha ez rendelkezésre áll, akkor a TEXTSCREEN16/8 pontoknál szerkesszük meg a megjelentetni kívánt képernyőket, majd a kiválasztott pattern MODE parancsánál állítsuk be a kísérő effektusokat. A SCREEN ONLY utasítás csak a szöveg megjelenítését engedélyezi. A VECTORSTARS egy objektumként kezelt csillagtérkép tengelyek körüli forgatását teszi lehetővé. Ha a vektorpatterneknél a csillagok paramétereit az objektumhoz igazítjuk, akkor érdekes hatást kapunk. A jelenséghez szükséges hatást a STARBOB rekeszben helyezzük el. A PIXELSTARS egyszerű, Z tengely körül forgó csillagokat fog megjeleníteni. A ROTATE Z pontnál a sebességet, a COLOR 1-3 opcióknál pedig a pontok (csillagok) színeit adhatjuk meg hexadecimális formában.

SINUSSCROLLER: A demok egyik leggyakrabban használt eleme a sinusmozgás, amit a programozók általában két szuperponált sinushullám felhasználásával érnek el. Első lépésként töltsük be a kiválasztott (egy bittérképes) karakterkészletet, majd állítsuk be a két hullám pointereinek paramétereit. A START opcióval határozhatjuk meg, hogy a pointer az 512 byte-os táblázat hányadik elemére mutasson, ADD-dal adjuk meg a mutató ugrásközét, SPEED-del pedig a kiolvasás sebességét. A MODE opcióval a szöveg színére vonatkozó lehetőségek között válogathatunk. A ONE COLOR üzemmódban adjuk meg a scroll karaktereinek — egyetlen — színét, a COPPERLIST1 a színt az alatta levő copperlista alapján határozza meg, míg a FLASHEN a megadott lista alapján villogtatja a betűket. A COPPERLIST2 és FLASHEN2 annyiban különbözik az előbb említettektől, hogy a karaktereket egy hexadecimálisan definiált színű kerettel határolja. A 3COLORS üzemmód egy olyan (3 bittérképből álló) képernyőt eredményez, ahol az egyes bittérképek néhány pixellel elcsúsznak egymáshoz képest, ezáltal — optimális színbeállításnál — kellemes, árnyékolt hatást hoznak létre.

LINEEFFECT, BOBEFFECT, PIXELEFFECT: Mindhárom jelenség — apróbb eltérésekkel — a fent említett sinustáblázat alapján kezelendő. A LINEEFFECT-nél a CLEARNR határozza meg, hogy a képernyő hanyadik vonal kirajzolása után törlődjön. Ez azt a hatást eredményezi, mintha több vonal egyszerre mozogna a képernyőn, holott csak a korábban megmaradt fázisok láthatóak. A BOBEFFECT-nél először is biztosítanunk kell a szükséges grafikát (BOBEFFECTGFX), valamint BOBANIM-mal meghatározhatjuk az animációs fázisok számát (a számozás itt is nulláról indul).

ZOOMTEXT: A szövegnagyító rutin működéséhez szükség van egy VECTORCHARSET-re és a pattern menüjében begépelt szövegre. A betűk színét a COLORLIST-ben és a COLOR 1-2 pontnál adhatjuk meg, míg a nagyítás négy különböző fokozata a ZOOMMODE használatával állítható be.

PLASMA (a félreértések elkerülése végett: az X- és Y irányban hullámzó copperlistát nevezik plasmának): A pattern editorban először az X irányhoz tartozó adatokat állítsuk be, és az hasonló metódus szerint megadandó Y-értékeket csak akkor kezdjük el állítani, amikor az aktuális X-értékeknél már elfogadható minőségű mozgást tapasztalunk.

TEXTSCR32, TEXTSCR16, TEXTSCR8: Az adott méretű karakterkészlet felhasználásával a megfelelő képernyő editálása után hasonló effektusokat hozhatunk létre vele, mint a logok megjelenítésénél.

TEXTLINE32, TEXTLINE16, TEXTLINE8: Hasonló az előbbi ponthoz, azzal a különbséggel, hogy a megjelenített szöveg mindössze egyetlen sorból áll.

Demo elmentése

A főmenübe visszatérve a DEMO MENU alpontot kell választanunk. A SAVE FINAL választásával a kész demot menthetjük el. Vigyázat, ilyenkor már nincs lehetőség az elmentett adatok visszatöltésére és további szerkesztésére! A munkafázisokat a SAVE/LOAD SHORT páros használatával menthetjük/tölthetjük, így bármikor folytathatunk egy korábban félbehagyott fejlesztést.

Bővítési lehetőségek

Nyilván sokakban felmerül az igény, hogy saját elképzeléseik alapján bővítsék az eredeti lemezen rendelkezésre álló modulok választékát.

A grafikák esetében ez nem jelent különösebb problémát: csak arra kell ügyelnünk, hogy az általunk készített logok és grafikák azonos formátumúak legyenek az eredeti lemezen találhatóakkal. Mielőtt hozzálátnánk a rajzoláshoz, győződjünk meg róla, hogy az eredeti állomány milyen üzemmódot használ.

Saját szerzeményű zenéket szintén beépíthetünk a felhasználható elemek közé, csak arra kell ügyelnünk, hogy az általunk használt zeneszerkesztő lejátszó rutinja szerepeljen a főprogramban. (Mivel az elterjedten használt zenetákolókat ismeri a program , ez nem jelent különösebben nagy gondot.)

A vektorobjektumok bővítéséhez szintén tetszés szerint használhatunk poligon szerkesztőket. Itt mindössze arra kell ügyelnünk, hogy a szerkesztés után elmentett poligonok kiterjesztése megegyezzen a demomaker hasonló rendeltetésű állományainak kiterjesztésével.

A szerkesztőhöz egyébként megjelentek a használatát támogató datalemezek is (RSI Fonts, RSI Help & Utils), de a csoport folyamatosan dolgozik a továbbfejlesztett verziókon is, tehát alkalmasint esetleg visszatérünk a demomakerekre egy-két futó szó erejéig.

Death Knights of Krynn (64, Amiga, PC)

Bors Gábor, Siófokon valamikor elkövette azt a hibát, hogy valamilyen lemezt küldött CoVboynak (**Lemezt? Milyen lemezt? — CoVboy**), és azóta jól tölti az idejét azzal, hogy megpróbálja visszaszerezni tőle. A legújabb trükkje az volt, hogy egy DKOK-leírást küld és a leírásban elrejtett kérdő mondatokkal próbál a lemeze iránt tudakozódni. Az ötlet nem rossz: a lemezét ugyan ettől valószínűleg még nem fogja visszakapni, de mi a leírást gyorsan leközöljük. (**Gáborom, biztos megvan valahol a lemezed, szóval szerintem a legjobb megoldás az, ha újabb kérdéseket teszel fel! Mondjuk egy** POOLS OF DARKNESS-**leírás keretein belül... — CoVboy**)

A program 1991-ben jelent meg (aki kitalálja, hogy ki a kiadó, értékes jutalomban részesül). A Myrbani feletti győzelem évfordulójának ünnepélyén kezdődik, ahol egy ismerős figura elkezd pattogni. Csak a megoldást írom le, a térképekkel és a varázslatokkal mindenki önállóan is elszórakoztathatja magát. A leírást helyszínek szerint csináltam:

(Gargath outpost:)

Pihenjünk egy kicsit a varázslatok miatt (a nehézségi fokot is átállíthatjuk). A harc után menjünk a parancsnokhoz, vállaljunk egy-két megbízatást. Nemsokára kiírja, hogy vége az ostromnak, ezután mehetünk a fenébe.

Kalaman (1):

Az ÉNY-i részen lakik a parancsnok, látogassuk meg. Meséljük el neki az info-kat, majd keressük meg a bazárban a *Dream Pavilon*t (kb. középtájon). Kiderül (néhány fickó végzete után), hogy a Dream Merchantet elrabolták. Menjünk át a fogadóba, ahol viszont az derül ki, hogy az elrablók éjfélkor várnak ránk a bazár középpontján. Menjünk oda (szintén középtájon) és várjunk. Nemsokára megjelennek a bácsik. A Dream Merchant kéri tőlünk a *Sleepstone*-t (mi a fene az?). Adjuk oda neki, mire eltűnik. Néhány bunkó leverése után mehetünk is tovább.

Vingaard:

Keressük meg a boltját (half-closed eye). Először beszéljünk a *Stone*-ról, majd a *Sleep*-ről, aztán leverhetjük a rémálmait (3 csapat). Ezután journalokra célozgat, de hál'istennek elmondja a legfontosabb infot. Ez alapján keressük meg a 'lit candle' táblát, menjünk be, vegyünk gyertyát, aztán menjünk be a piros ajtókon (fekete-fehér tévések előnyben). Nemsokára belénkbotlik egy rejtett ajtó, ami mögött egy Sebas nevű őrült éppen öngyilkos akar lenni. Mondjuk, hogy jó isteneket imádunk. Ezután elküld a *High Clerist Tower*be. Majd később.

Cekos:

Vingaard**tól DK-re (ja,** Vingaard **a térkép közepén van) foglal helyet. Az ÉNY-i ajtó mögött leütünk néhány fickót és találunk egy ezüst kulcsot. Az egyik épületből kiszabadíthatunk néhány foglyot, egy másikban pedig felfogadhatunk egy Igorf nevű aranysárkányt (könnyebb harc — kisebb profit). Menjünk be a középső épületbe délről. Ismét néhány fickó, majd az alagsorban az út végén 5 (ha Igorf jön, akkor 4) kék sárkány. Kész is volnánk.**

Quazle (Gnomes):

Miután meglógtunk a múzeumból, menjünk az ÉK-i részre (a gáz ne izgasson senkit) és ott be az É-i ajtón. A gyilkolászás után mehetünk is. D-en a kórházban varázsolhatunk CURE LIGHT WOUNDS-ot némi tapasztalatért. A hely egyébként Vingaard**tól É-ra van.**

Turet (Dwarf):

A hegység mellett Shompnak segítsünk, majd menjünk be az itteni házba (DK). Ezután menjünk a központi épülettől D-re levő egyik épületbe. Itt egy anya kér bennünket fia megkímélésére. A fiát ÉNY-on találjuk — természetesen lecsapjuk. Az infoja alapján menjünk be az É-i épületbe, ahonnan lopjuk el a pajzsot. Vissza az öreg takarítóhoz, majd a fiú anyjához, aki egy Cloak of displacementet ad. Két lehetőség van: leverjük az Ambusht (3 erős sereg), vagy: a kocsmában iszunk, társalgunk, a kapott számú kulcsot megvesszük az álkulcsárusnál, és kinyitjuk a csapóajtót. Mindkét esetben cél a központi épület É-i, eddig megközelíthetetlen szobája. Két csapat, és kész is vagyunk. Behatolás előtt bolyongjunk egy kicsit DK-en, megtaláljuk Shomp vaddisznóját.

Throtl:

Turettől É-ra. A megjelenő papot kergetve eljutunk a Beast Masterhez, akit leütünk. Ahol a CHAMPIONS OF KRYNN-ben a kulcsos pap volt, ott most egy istálló van (néhány Nightmare+Skel Warrior). Északon találkozunk egy nővel, aki Sir Michael nevű főnökét keresi. Őt a kereszt alakú szobában találjuk, ahol egyből a helyi papot is a másvilágra küldhetjük. Azt hiszem, ennyi a küldetés, de Congratulations nincs.

Dwarf Test:

Az utazóktól hallhatunk róla. Nagyjából *Throthl*lal egyvonalban van, a belső hegység sikság felőli oldalán. A kérdésekre a válaszok: WATER, HANDS, RING. ezután mindenki megkeresheti a lychet (kb. 2 perc alatt). Itt lesz egy titkos ajtó az egyik falon. Baró cuccokat kapunk itt.

Pirate Ship:

Szintén az utazóktól kapunk infokat. É-on van, a tenger K-i részén. Az ajtókon besétálva lecsapkodhatjuk a kapitány szellemét (egy Spectre), máshol a hivatalnokokat (Wraith). A raktárban egy helyre nem lehet bejutni — van egy titkos ajtó a leérkezés melletti szoba túlsó falán. Itt van a kalózok kincse.

Father of Trees:

*Throtl*tól DNY-ra valahol. Miután bementünk, menjünk ÉK-re, itt fent lesz négy Wyndlass (6-7-szer támadhatnak egy ütéssel!). ÉNY-ról számolva a második É-i folyosó végén lecsaphatjuk a varázslót a Fire Minionokkal együtt. Menjünk ki, és kész is. Itt szerencsénk lehet Wightokhoz és Wraithekhez is.

Slaver's Ship:

*Quazle*ból NY,ÉNY irányban van valahol (ha belebotlunk, nincs visszaút!) Ezt a küldetést véletlenül kaptam, és rögtön sikerült megcsinálni. Tegyük azt, amit a rabok mondanak, majd hagyjuk el a hajót.

High Clerist Tower:

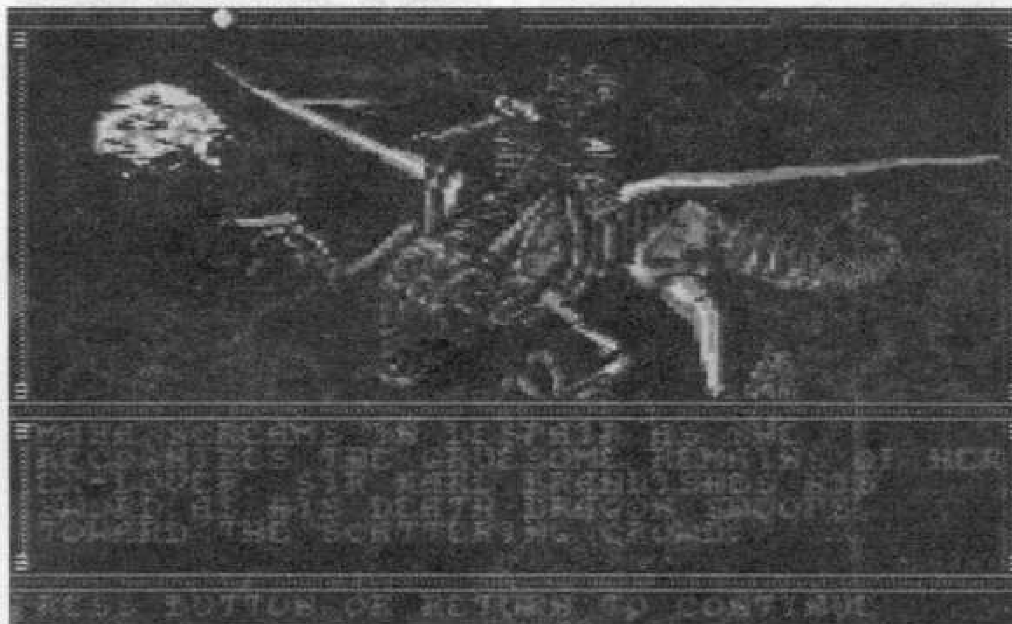
Feltehetőleg mindenki észreveszi azt a bazi nagy tornyot nyugaton. Az alagsorba lesétálva csatlakozik hozzánk Durfey. Itt egyébként egy csomó élőhalottal lesz dolgunk. Keressük meg Sturm kriptáját. Az alagutat követve szerencsénk lesz az ex-rab vörös sárkányhoz, valamint Sir Garrenhez, aki áruló. (illetve nem az, de valami mágia fogva tartja. Igazán jópofa.) Kövessük az utat (a járatokban lecsaphatjuk az ásó zombikat). Először leverhetjük a vörös sárkányt, majd utolérjük a hullaszállítókat. Szedjük el Garrentől a kardot, aztán valaki vállalja el helyette Soth villámát. Mindezek után menjünk D-re. Itt elbánhatunk Soth-tal. Miután lecsapkodtuk, csapatunk azon morfondírozik, hogy CoVboy *miért nem* küldi vissza a lemezemet. (Soth elég jó haverom volt... — CoVboy) Soth meg szépen felkel és elszáll. Sturm testét elvitték. Durfey-ról annyit, hogy ha megölik, felélesztve a maximális HP-je 30-40 ponttot javul.

Menjünk vissza Sebashoz (Vingaard), aki most a *Dragons Cave*-be küld minket. Uccu neki...

Dragons Cave:

Az ÉNY-i hegyek között van. Az É-i teremben megtaláljuk a titkos ajtót. Itt bolyonghatunk egy kicsit. Az élőhalott sárkányok folyosóján van egy megkötözött vörös is, akit kiszabadítva megtudjuk Sir Karl tartózkodási helyét. Menjünk arra (azaz: D, K, E, NY). Miután szivós-

▽ ***Szállunk (vég)rendelkezésére!***



ko-dunk, nyakunkra küldi a Dread Wolfot (szép egy állat ez is). Miután lecsaptuk, menjünk tovább. A nagy téren összecsap Maya és Sir Karl, majd felfelé távoznak. Nekünk meg itthagyják az időközben felébredt Death Dragont... Ezután visszakapjuk a Dragonlance-t (még véletlenül sem a Death Dragon előtt). Az előző illető barlangjában egy csomó kincs van, továbbhaladva hidat építhetünk a szakadékon. Kilépve megtudjuk, hogy Maya is, Sir Karl is meghaltak...

Kalaman (2):

Ezután menjünk újra Sebashoz. Kiderül, hogy az öregfiút elrabolták. Most mehetünk Kalamanba, a parancsnokhoz, akit Ariela eltesz láb alól. Kövessük a hangokat, majd a bazárba menjünk a fogadó északi bejárata felé. Itt kapunk egy dalt, ami segíteni fog nekünk Dulcimerben. Mehetünk is oda.

Dulcimer:

A Lych figyelmeztet, hogy ne menjünk a K-i kijárathoz, és az ő szobájába. A K-i kijáratnál egy Spectrevel cseveghetünk. ÉK-en van egy *Long Sword+4*. A Lych agyonvágása után keressük meg a Phylacteryt (a kertben, az Asparagus között). Mehetünk a Voice Woodba.

Voice Wood:

Menjünk É-ra, majd a Sprite-ok tanácsának megfelelően K-re. A terembe belépve ne támadjunk, hanem menjünk tovább. Itt megkapjuk Dargaard jelszavát és Soth legyilkolásának eszközét is.

Cerberus Graveyard:

Az É-i ravatalozóban lecsaphatjuk a Wightokat. Az ÉNY-i elkerített részen a házban kapunk egy ásót, amellyel kiáshatjuk a ház előtt a... (nem mondom meg, mit áshatunk ki — majd mindenki megnézi). Egy helyen sikoltásokat hallunk (ássuk ki a hölgyet), aztán az egyik épületben megmenthetünk egy fickót. Négy helyen (É, D, K, NY) valami nagyon gonoszt érzünk, tehát cseréljük ki a rúnákat. Miután mind a négy megvan, kész ez a helyszín is.

Cerberus:

Menjünk be a városházára. Zahariet hiába is keresnénk otthon (a piac DK-i részén levő jövendőmondó sátrában van). Néhány bunkót agynverünk, és már vihetjük Zahariet a *Town Hall*ba. Az ÉK-i részen levő Armouryban frankó cuccokat találunk.

Dargaard Keep:

Ide Cerberus Graveyardról is be lehet jutni, de azt a részt nem csináltam meg. Ez az utolsó helyszín. É-ra tarts (az őrjáratokat jobb kikerülni), aztán valahol lesz egy feljáró is. A hozzánk csatlakozott hölgy előbb-utóbb valami okból elmegy (Durfey is elkíséri — később kiderül, hogy ez nagy hiba volt részéről). A 2. szinten keveredjünk valahogy a K-en lévő É-D irányú folyosóra (közben megtalálhatjuk Sebas hulláját). É felé megmentünk néhány rabot, az egyik szobában pedig kincs van. D felé megtaláljuk Sturm testét (meg hozzá a köretet). Szerencsére nem sikerült elvarázsolniuk. Errefelé lesz a feljáró a felső szintre. Az első 3 ajtónál a bal oldalit, aztán a középsőt válasszuk. Ezek után a bal oldali ajtó mögött megtaláljuk Lenore-t, aki közli, hogy Durfey-t megölték. Menjünk tovább (a mérges ajtóknál az egyik falban van egy titkos ajtó). Eljutunk a Golemig. Az ajtó mögött szegény Durfey-t találjuk, aki most éppen élőhoItat játszik. A csatában részt vesz két vasgólem is, amelyeket nem lehet elvarázsolni, és megütésükhöz legalább +3-as fegyver kell.

A következő elágazásból északra találjuk Soth bácsit, a csata után használjuk a ROD-ot. Ezután tök mindegy, hogy Lenore-t hagyjuk-e a ROD-hoz jutni, a játékot megnyertük. Ennyi.

Lords of Midnight/ Doomdark's Revenge

Egy kis kiegészítés a két szolid kis leírásunkhoz az ismeretlen Szerzőtől (nem, most kivételesen nem CoVboy és nem is mi hagytuk el a borítékot, mindössze ő nem vágyik arra, hogy csillogó magazinunkba megemlítsük a nevét). Géptípust nem írunk, mert van ez majdnem mindenen, ami 8-bites (64, Plusi, Spectrum, Enterprise). Ugyan valamelyik leírásánál azt írtuk a tartalomban a géptípusnál, hogy 'PC', arra mondjuk nincsen. Az nyomdahiba volt, Plus4 akart lenni eredetileg. Az is kell egy újságba... (**Plus4 vagy nyomdahiba? — CoVboy**)

A LOM-leírásotok késztetett arra, hogy tollat ragadjak. Eddig mindig csodáltalak benneteteket, mert mindig olyan dolgokra jöttetek rá, amire én nem. (Miért, te se tudtad, hova tűnnek a levelek? — CoVboy) **Most viszont rendkívül amateurséget árultatok el azzal, hogy nem tudtátok végigjátszani LOM-ot. A megoldás: amikor Morkinnál van a korona, és a Mirrow Lake-nél álltok, akkor éjjelt kértek. Kész. Congratulations, you won the game! Ez eljátszható Longrimmel is, ha egy pozícióban áll Morkinnal. Be lehet szervezni Farflame-et és Fawkrint is, Morkinnal vagy Rorthronnal** (Morkinnal, mint kiderült.) (Ki szúrkál még itt rajtam kívül?! — CoVboy) **A hadi részt is meg lehet nyerni a Citadel of Doom elfoglalásával. De nem úgy ahogy, írtátok, hanem úgy, hogy kivártok az összes lorddal és sereggel Xajorkithben, amíg az ostrom kifullad. Azután előrenyomultok a Citadel of Korig, elfoglaljátok, majd másnap megostromoljátok a Citadel of Doomot. Három nap alatt a tiétek.** (Igen. Csak az volt a baj, hogy még Xajorkithben elhullottak a lordok.)

A Doomdark's-ot én sem tudtam végigjátszani. A beszervezések az elején sikerültek, aztán már csak a hierarchia tetejéről lehetett (az erős jellemeket pedig már csak a Főnök szervezheti be). A harcban mindenki nagyon erős lesz, ha a saját fegyverével harcol: Fey/Bow, Icelord/Sword, Giant/Hammer, Dwarf/Axe, Barbarian/Spear. Ha Luxornál vagy Morkinnál Crown van, akkor a használatakor minden ember odakerül Luxor (vagy Morkin) pozíciójába. Ha Rorthronnál van a Runes of Finorn, akkor ő nem halhat meg. Tarithel pedig valamilyen Spellel Morkinhoz kerül (ez valamelyik Fey lordnál van a Fangrim erdőben). Újítás az előző részhez képest, hogy a vár elfoglalásakor mindig olyan harcosok lesznek benne, amilyen az elfoglaló lordnak kell. Ezért ha többen ostromolnak egy várat, akkor az egyik nap az egyik, a másik nap pedig a másik támad. Az egyik cél biztos, hogy Shareth kinyírása, a másikat nem tudom. Minden lord (aki még életben volt) velem volt, az összes város és vár az enyém volt, és még mindig nem volt vége! (Jézusmária! Hát miért nem mentél haza Morkin kiszabadítása után a Varengorn kapun keresztül?)

Battle Chess II.

(Amiga, PC)

Mint a program alcíme is mutatja, az Electronic Arts **játékában a kínai sakk ismeretében kell versengenünk ellenfelünkkel. Akinek tetszett az előző rész, az ebben sem fog csalódni.**

A menükről röviden:

DISK: Itt egyedül a SETUP BOARD az említésre méltó, ezzel állíthatjuk fel bábuinkat új kiindulási helyükre. Töltés, újrakezdés és kilépés található még itt.

MOVE: A TAKE BACK-kel visszavonhatjuk az utolsó lépésünket (egyszerre akár többet is); a REPLAY-jel jobb jeleneteket megismételhetünk; a SUGGEST MOVE-val tanácsot kérhetünk a géptől, hogy hova érdemes lépni; a SHOW LAYOUT-tal megtekinthetjük felülnézetből a játék jelenlegi állását; a HELP MOVE-val pedig ki/bekapcsolhatjuk azt, hogy jelezze-e a gép, hogy hova lehet lépni. A FORCE MOVE funkciójára sajnos nem jöttem rá (majd valaki más).

SETTINGS: Legyenek-e zajok (SOUND ON/OFF), zene (MUSIC ON/OFF), vagy ne. Választhatunk a pályaformák között is: 2D BOARD ROMAN, 2D CHINESE, vagy 3D CHINESE, vagyis hogy 2 vagy 3D lesz a tábla, illetve római vagy kínai számokkal legyenek-e jelölve a figurák. Továbbá itt adhatjuk meg, hogy a kék és piros csapatokat a gép vagy mi vezéreljük.

LEVEL: NOVICE a legkönnyebb, a többi fokozat a növekvő sorrend szerint egyre nehezebb (ki gondolta volna!). A SET TIME-mal a lépésekre hagyott gondolkodási időt szabhatjuk meg (csak egész szám lehet).

A cél — mint az eredeti sakkban — itt is a király mozgásképtelenné tétele. Vannak olyan figurák, akik csak a palotában (4x4-es négyzet), vannak, akik csak a folyó egyik oldalán képesek közlekedni. A legtöbbjük azonban bárhova mehet, persze a saját jellemző lépési formájával. A lépési formákat egy kicsit most körülményes lenne leírni — jobb híján a HELP MOVE-val majd mindenki megnézi magának.

Amigán 1 Megán a játék gyorsabb, de alapkiépítésben is fut, ha bejelentkezés után 'Esc' megnyomásával továbblépünk.

Battles of Napoleon

Benke Gábor, Jászberényben, bizonyára őszinte híve a francia forradalom nagy fiának, Európa későbbi urának, akit a hálás utókor azzal tisztelt meg, hogy konyakot nevezett el róla. Máskülönben miért hajkurászna a 64-esén oroszokat Borogyinonál, amikor még annyi mást dolgot lehetne csinálni?! Az instrukciói alapján most már más is hajkurászhatja őket:

A legjobb stratégiai játék, amihez eddig szerencsém volt. Az elején négy történelmi csata (Waterloo, Borogyino, Quarte Bras, Auerstadt) vagy saját készítésű csata között választhatunk. Ezután beállíthatjuk a játékosok számát, a kezdő felet, a játék fokozatát, a lőszer, haderő és az utánpótlás mértékét. A következő lépésben megtudhatjuk a tábornokok véleményét. Az utánuk álló csillagok száma az általuk vezetett egységek hatékonyságát tükrözik. A játék fordulókra

van osztva, amelyen belül különböző lépéseket tehetünk: parancsnok megcserélése / utánpótlás / mozgás, aztán a másik félnek ugyanez / újabb mozgás / ellenfél mozgása.

Utánpótlás: Itt helyezhetjük át az utánpótlási központokat.

'W': ld. később, a mozgásnál.

'O': a központot villogó négyzet jelzi, a hozzá tartozó egységek pedig inverzek. A központ áthelyezéséhez mozgassuk a kurzort ('1-8'), majd nyomjuk meg az 'O'-t.

'N': a következő központra kapcsol (ha a központot áthelyezzük, lecsökken az Operations Point).

'E': exit.

Mozgás. Itt mozgathatjuk, alakíthatjuk át csapatokat, illetve parancsokat adhatunk nekik.

'O': nagyítás/vissza a nagy térképre

'W': a győzelemhez azokat a területeket kell elfoglalni, amelyek most inverzek lesznek. (A forduló végén megkapjuk a koordinátákat és azt, hogy mennyi pontot kapunk az elfoglalásukkal.)

'V': lőtávolság az adott irányba a kurzortól.

'T': eltünteti az egységeket, megvizsgálhatjuk a terepet.

'C': exit.

'Z': vissza a kurzort oda, ahol a 'SPACE' megnyomása előtt volt.

'SPACE': saját egység irányításába léphetünk be (kurzor a saját egységen).

Alul megjelennek az aktuális egység jellemzői, rövidítve. Még egy 'SPACE' után részletesebb képet kaphatunk erről:

Felül a parancsnokok nevét és helyzetét láthatjuk.

OBJECTIVE X; Y ( ): az utánpótlási központ helyzete, zárójelben pedig a távolsága az egységtől.

COMMAND CONTROL: nem egészen világos, de minél magasabb annál jobb

DISCRIPTION LEVEL: Felbomlási fok: minél kisebb annál jobb.

MELEE FACTOR: "Rohamtényező", közelharcnál van szerepe (jó ha sok).

EFFICIENCY ( ): hatékonyság, zárójelben a maximum.

WEAPON: a csapat fegyverének a fajtája. Gyalogságnál MUS (muskéta) v. RIF (karabély, ez a jobb); lovasságnál SBR (szablya), tüzérségnél pedig 4-24 fontos ágyú.

FORMATION: a hadrend beállítása (S). Az alakulatfajtától függően az alábbi opciókat kapjuk:

Gyalogság: LINE: vonalalakzat, közelharchoz; COL: oszlop, vonuláshoz; SQR: négyszög, lovasroham ellen; OPEN: nyitott alakzat, erdőben csak így mozoghatunk.

Lovasság: CHG: lovasroham, utána célpont beállítása (ld. tüzelésnél), utána az egység nem mozoghat; CCHG: ellentámadás lovasroham ellen, az ellenséges lovasrohamnál — elvileg — közbeavatkozik, ezután nincs mozgás; NORM: normál alakzat; OPEN: ugyanaz, mint a gyalogságnál.

Tüzérség: LIMB: az üteg mozgatásánál; ULIMB: az előbbi ellentéte, az üteg tüzelőállást foglal el; OPEN: szintén tüzelőállás, de erdőben (vagy városban).

Lovasságnál és gyalogságnál nagy harc után megeshet, hogy az egység ROUT-ba kerül (menekül). Ebből nem lehet kiszedni, meg kell várni, amíg magukhoz térnek az ijedtségből.

ADVANCE Y/N: ('A'): az egység az ADVANCE PHASE-ban előrelép egyet, az adott irányban (ld. később).

MELEE Y/N ('M'): roham az adott irányban a MELEE PHASE-ban (ld. később).

DIR 1-8 ('D'): irány megadása, erre fog nézni az egységünk.

MORALE: morál. Tulajdonképpen a hatékonyság és a fáradtság különbsége.

FAGITUE: fáradtság. Befolyásolja a mozgás, az ellenséges tűz, a roham, vagy a túl régóta tartó tüzelés.

AMMO 0-7: a lőszer mennyisége.

MEN: az emberek száma (a SHIRSKIMMERS ebből a felderítők száma).

GUNS: ágyúk száma.

FIRE ('F'): a célpont kijelölése, amelyre az egység a FIRE PHASE-ban tüzelni fog. Ezen belül:

'V': lőtávolság

'T': célpont kijelölése

'E': nincs célpont (NO PLOT/EXIT). Ha mégis lenne célpont, akkor azt a program automatikusan jelöli ki.

'N': tüzet szüntess! (NO FIRE)

'I': az előbbi két parancs együtt (NO FIRE, NO PLOT).

ROAD MODE ('G'): ezt az utakon haladva érdemes használni, mert így kevesebb OP. POINTS fogy a mozgásnál. A különféle egységeknél ez csak normál mozgási formációban (COL, NORM, LIMB) használható és csak mozgás előtt állítható. ROAD MODE-ban nem lehet az egység alakzatát változtatni.

OPERATIONS POINT: mozgáspont. Mozgásnál, alakzatállításnál, meg általában bármilyen parancs végrehajtásánál fogy.

'Z': visszaállítja a 'SPACE' előtti állapoot az egységnél (vagyis az utolsó parancs marad érvényes).

'X': +1 OP POINT-ot, ad de a fáradságot is növeli nyolccal (nem nagyon érí meg használni).

'Q': quit.

Ha kiadtunk minden parancsot, akkor 'C'. Ezután végrehajtják a parancsokat: CAVALRY CHARGE PHASE: lovasroham; ARTILLERY FIRE PHASE: tüzérségi tűz; FIRE PHASE: gyalogsági tűz. CAV. CHARGE PHASE: ez a lovasroham második része. Az elsőnél a lovasság megáll a célpont előtt (néha sikerül az ellenséget megfutamítania, és ilyenkor addig nyomul előre, amíg valami az útját nem állja), most pedig megadhatjuk a további ténykedésre vonatkozó parancsokat: MELEE P.: közelharc; RETREAT P.: visszavonulás; ADVANCE P.: további előrenyomulás.

A forduló végén megkapjuk a pontszámot, megtudhatjuk a veszteségeket, jön a lőszerutánpótlás (nem mindenki kap), aztán kezdődik elölről az egész cécó.

Tippek:

- a mozgásnál figyeljük a fáradtságot, mert a gép véletlenszerű időközönként növeli, tehát érdemes kb. 2 mozgás után kilépni, majd vissza. Ha 2-vel nő a fáradtság, akkor menjünk vissza és próbáljuk újra;
- nem érdemes azonnal támadni, mert a gép könnyedén legyőz bennünket. Először inkább ágyúzzunk egy kicsit — időnk bőven van;
- támadás előtt érdemes a lovassággal megpuhítani az ellenfelet. Vigyázat, az ellenség lovasrohamai teljesen felboríthatják a terveinket, tehát a feltartóztatásukra használjunk CCHG-t ellenük;
- a tüzérséggel inkább ne lőjünk távoli célra — várjuk meg, amíg közelebb jön. Ekkor 5-10 ember helyett akár 50-100-at is veszthet. Nem árt tehát az ütegeket NO FIRE-ba állítani, különben a program keres nekik valamilyen célpontot.
- a gyalogságnak ne adjunk meg külön célpontot, mert lemegy a nap, mire végzünk. Jó lesz a NO PLOT is.
- a beépített szerkesztővel saját csatát kreálhatunk (az én lemezemen persze hibásan van meg, de hátha van jó verzió is belőle).

Arthur (The Quest for Excalibur) (Amiga)

Egy jó kis **Infocom**-játék leírása (pontosabban tippjei) érkeztek a minap '**Balázs Miklós** (Mr. Babilon), Szigethalom' aláírással. Hozta Isten őket — itt vannak:

Bár ez a játék első látásra elég régimódinak tűnik (hagyományos adventure, állóképekkel), szerintem mégis az egyike a legjobb kalandjátékoknak. A kerettörténet beszámolásáról most eltekintek, akit érdekel, az úgyis elolvassa. A lényeg az, hogy a történet a mondabeli Arthur királyról szól. Kezelés:

'F1': Kép a helyszínről.

'F2': Térkép

'F3': Tárgyaink és ruházatunk.

'F4': A játékban elért pontjaink, különböző kategóriákban. Érdemes innen-onnan összeszedni néhány plusz-pontot, amit talán nem lenne muszáj, de a végső küzdelemben lehet, hogy szükségünk lesz rá.

'F5': Képek nélküli játék. Nem kell várni, amíg állandóan betöltődik az új helyszínhez tartozó rajz.

Két megjegyzés: ne felejtsünk el gondoskodni élelemről a játék során, mert különben összeesünk a gyengeségtől (az éhséget a program mindig jelzi). Ez egy "tiszta" játék, szóval ne nagyon próbálkozzunk négybetűs parancsokkal. A program nem díjazza őket...

Teljes leírást nem tudok adni, csak néhány tippet az egyes helyszínekhez. Íme:

CHURCH: Néhány pontot kapunk, ha imádkozunk (PRAY).

CHURCHYARD: Vegyük fel a földön heverő ruhaneműt (GET THEN WEAR TORQUE), majd bújjunk el a sírkő mögé (HIDE BEHIND GRAVESTONE). Várjunk (WAIT) mindaddig, amíg el nem mennek a katonák, aztán szabad az út!

OUTSIDE MERLIN'S CAVE: Merlin, a varázsló egy igen hasznos információval lát el bennünket: ha beírjuk azt a szót, hogy CYR, majd utána egy állat nevét, akkor egy az egyben átalakulunk azzá, amit beírtunk. Mivel a játékban többször kell ezt a parancsot használni, ez legyen az első hely, ahova megyünk. Tehát mégegyszer: CYR és az állat neve, ami OWL (bagoly), BADGER (borz), SALAMANDER (szalamandra), EEL (angolna) vagy TURTLE (teknős) lehet. Ha vissza akarunk változni emberré, akkor a CYR HUMAN parancsot gépeljük be.

CRYSTAL CAVE: Merlin barlangjában találunk egy táskát (GET BAG), amiben egy ezüstkulcs van (LOOK INTO BAG). A táskába akármit teszünk, sohasem telik meg.

MEADOW: A mezőn áthaladva lépteket hallunk magunk körül, de nem látunk senkit. Nem csoda, hiszen a Láthatatlan Lovaggal van dolgunk, aki rendszerint ellopja az arra járók összes tárgyát. Így a miénket is. Visszaszereznem még nem sikerült őket, így a táskát sem tudtam elhozni Merlin barlangjából, mert a lovag mindig ellopta.

TOWN SQUARE: A falu bolondjával találkozhatunk, akitől sok marhaságot hallhatunk (pl.:"Ahova megyek, ott vagyok"), de érdekes dolgokat is megtudhatunk tőle (ASK IDIOT ABOUT...). Szinte mindenről kérdezhetjük. Amikor először találkozunk vele, akkor egy egérrel játszik, de ha adunk neki valami mást (GIVE ... TO IDIOT), akkor nekünk adja az egeret. Ha kérdezősködünk a Láthatatlan Lovagról (ASK IDIOT ABOUT INVISIBLE KNIGHT), megtudjuk, hogy néha dolgokat cserélnek egymással. Ez lehet hogy így van, mindenesetre az ellopott tárgyak nincsenek soha a bolondnál, aki — mint mondja — nem bolond, csak egyszerűen hülye.

TAVERN: Az iszogató farmerektől sok mindent hallhatunk, ha egy kicsit fülelünk (LISTEN). Így például megismerjük King Lot kedvenc verseit, amikre a későbbiekben nagy szükségünk lesz.

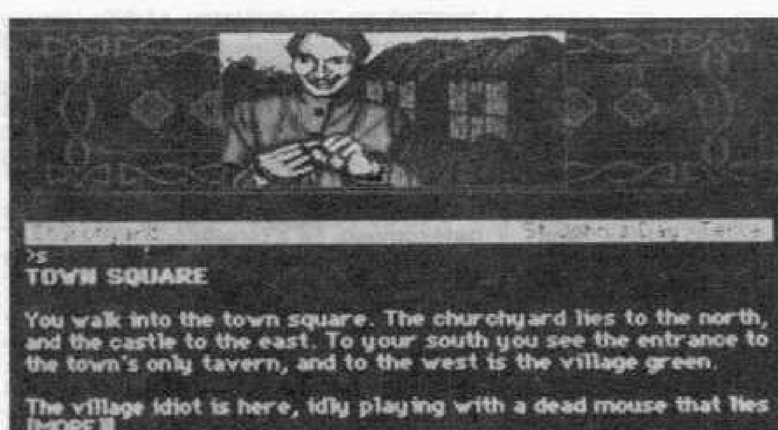
TAVERN KITCHEN: LOOK-oljunk addig, amíg ki nem megy a konyhából a morcos kinézetű szakács. Ekkor nyissuk ki a kalitkát (OPEN CAGE), amiből rögtön kirepül a madár. Ezután változzunk át bagollyá, és így a madártól megtudjuk, hogy hol található a konyhaszekrényt nyitó kulcs. Megkérdezi, hogy lehozza-e nekünk a tetőről? Természetesen elfogadjuk az ajánlatát (YES), s a kulcs már előttünk is hever. Változzunk vissza emberré, vegyük fel a kulcsot a földről (GET KEY) és nyissuk ki vele a szekrényt (OPEN CUPBOARD WITH KEY). A benne lévő üveget vegyük magunkhoz (GET BOTTLE), úgyszintén a sajtot az asztalról (GET CHEESE). Az üvegben egyébként bors van. Ha a szakács közben bejönne, várjuk meg, amíg újból kimegy, aztán máris folytathatunk mindent. A sajt szerintem éhség elverésén kívül semmire sem jó (EAT CHEESE), bár lehet, hogy később még kelleni fog valamire. (Én nem akarok beleszólni, de nem most kaptál egy egeret a falu bolondjától? — CoVboy)

ROAD: Evészet és pontszerzés céljából (borzként) felvehetjük a földön heverő gazokat (GET WEEDS), amit rögtön el is fogyaszthatunk.

SMITHY: Nézzünk bele a lyukba (LOOK HOLE). Hiszen ez egy borzlyuk! Változzunk át mi is borzzá, majd menjünk le (DOWN).

DEM: botorkálunk egy kicsit az alagútban (S, UP, DOWN, UP), amíg el nem érjük a Thornalley Island nevű pályát. Itt vegyük fel a bimbót (GET SPRIG), majd menjünk vissza oda, ahonnan jöttünk. Toljuk el a mellettünk levő követ (MOVE ROCK), majd menjünk be a helyén (E). Egy börtönbe jutunk.

CELL: először vegyük fel az előttünk heverő követ a földről (GET STONE), s mielőtt a rab felé fordítanánk figyelmünket, bújjunk el gyorsan az ajtó mögé (HIDE BEHIND DOOR). Hívjuk be a mit sem sejtő őrt (CALL GUARD), üssük le a téglával (HIT GUARD WITH STONE), mire az az eszméletét vesztve elterül a földön. Vegyük el tőle a kulcsot (GET KEY), és a sisakját (GET HELMET). Most



már kiszabadíthatjuk a foglyot (UNLOCK PADLOCK WITH KEY), aztán tűnés!

SMALL CHAMBER: Gyanús az a faliszőnyeg! Nézzük meg, mi van mögötte (LOOK BEHIND TAPESTRY). Jé! Egy titkos járat! Ez pont jó lesz a szökéshez (E), majd NORTH addig, amíg csak lehet.

BEHIND KING LOT'S THRONE: Ez egy ragyogó hely a hallgatózásra (LISTEN, WAIT). Jegyezzük meg, hogy hányadik vers és sor, és keressük ki a megfelelő részt abból a beszélgetésből, amit a kocsmában (TAVERN) hallottunk. Ez lesz az új kódszó a kastélyban a ki-be mászkálásához. Menjünk SOUTH-ra, amíg van út.

END OF PASSAGE: Nos, melyik állat tud átgázolni a tűzön sértetlenül? Hát a szalamandra! Változzunk át, majd nyugodtan elmehetünk nyugatra (W). Szegény rabtársunk nem tud követni minket, de mi a király konyhájába jutottunk.

CASTLE KITCHEN: Vegyük fel a követ (GET STONE), bár nem tudom mire jó, majd vessünk egy pillantást a hordóra (LOOK BARREL). A hordó felborul, eloltja a tüzet és így a rab is velünk jöhet. De mielőtt továbbmennénk, menjünk vissza (E), vegyünk fel mindent (GET ALL), majd újból vissza (W). Túl rizikós lenne, ha a szerencsétlen(?) fickót így vinnénk ki, még tán felismerné valaki. A leütött őr sisakjában viszont már biztos nem ismerik fel (GIVE HELMET TO PRISONER). Most már kimehetünk (OPEN DOOR).

ARMOURY: Különösebb kommentár ide nem kell. Vegyük fel valamely fegyvert a sok közül, hiszen mindet nem bírjuk el (GET ARMOUR vagy GET SHIELD). Hogy melyik a legjobb, azt mindenki döntse el maga!

ENCHANTED FOREST: Szintén pont- és erőnövelő pálya: teknősként vagy borzként együk meg a gazokat.

EDGE OF BOG: Ássunk egy kicsit (DIG), s találunk egy kis tőzeget.

MOOR: nyissuk ki a kunyhó ajtaját (OPEN DOOR). Bent egy didergő, beteg parasztot látunk, akinek nyilván jól jön egy kis meleg (PUT PEAT ON ASH). De még milyen jól! Magához is tér rögtön. Használjuk ki az alkalmat, kérdezgessünk a láp felől (ASK PEASANT ABOUT BOG), mire megtudjuk tőle azt az utat, amelyiken nem süllyedünk majd el: NE, E, N, NE, NE, E. Az egyik pályán találhatunk egy mankót, ha nálunk van, pontszerzés céljából odaadhatjuk neki azt is, hiszen a lába el van törve (GIVE CRUTCH TO PEASANT).

EDGE OF WOODS: ha a dudába belefújunk (BLOW INTO HORN), a házból kijön az ellenfelünk, a rettenetes Fekete Lovag. Vele kell majd a játék utolsó részében megküzdenünk. Amíg nincs fegyverünk, addig nem törődik velünk.

GROVE: Változzunk át bagollyá, majd repüljünk fel a magasba (FLY UP), s landoljunk a keselyű fészkében (LAND IN NEST). Itt egy tojás van, megszerezni még nem tudtam.

TRACK: A tüskéket dobáló gyilkos fákon csak egyféleképpen juthatunk tovább: változzunk át teknőssé, majd húzzunk be páncélunkba mindenünket, amit nem véd semmi sem (RETRACT HEAD AND LEGS INTO SHELL). Várjunk egy darabig, hogy abbahagyják a tüzelést a fák (WAIT). A teknősök ugye rendkívül lassan haladnak, éppen ezért változzunk vissza emberré, majd folytassuk utunkat északnak (N). Egy tisztáson találjuk magunkat.

GLADE: A föld alól időnként zajokat hallunk. Vajon mi lehet az? Ha itt tartózkodunk, nem fogjuk megtudni, hiszen az a valami nem mer előjönni. De ha elő is jön, valamivel le kell foglalni a figyelmét, hogy elkaphassuk. Tehát tegyük le a kocsma konyhájában megszerzett üveget a földre (PUT BOTTLE ON GROUND), majd bújjunk el az előttünk heverő hatalmas kő mögé (HIDE BEHIND ROCK). Várjunk, amíg elő nem jön egy zöld kis emberke (leprechaun). Láthatólag felkeltette érdeklődését az üveg és benne a bors. Kapjuk el (CATCH LEPRECHAUN). Ijedtében nekünk ad egy korsó whiskyt, majd eliszkol az üveggel. Hogy a whisky mire jó, azt jelenleg homály fedi. (Igen, egy üveg whisky után mindent homály fed... — CoVboy)

EAST OF FORD: Kivételesen leírom, hogy kell ide eljutni, mert nem valami könnyű. Három lehetőségünk is van:

1. Szerezzünk fegyvereket, keljünk át a mocsáron a paraszt által megadott úton, majd győzzük le a Vörös Lovagot. Tőle keletre (E) jutunk el ide.

2. Ez már egyszerűbb. Változzunk át bagollyá, majd repüljünk addig, amíg e pálya fölé nem érkezünk.

3. Ez a legkönnyebb: a Field of Honor pályán teknősként vagy angolnaként ugorjunk bele a vízbe (JUMP INTO WATER), s csak a fő útvonalat kell követni, előbb-utóbb ide jutunk (inkább utóbb).

Ha megérkeztünk, nincs más dolgunk, minthogy levegyük az almát a fáról (GET APPLE), majd együk meg (EAT APPLE). Rendkívül jól esett, meg is haltunk tőle. Szóval inkább *ne* együk meg... (Ez ilyen adventurista-betegség lehet. Mindent megesznek, ami csak az útjukba kerül... — CoVboy) A másik lehetőség az alma eljuttatása a *South of Chasm* nevű pályára (itt kell használni). Erre is két kínálkozik: ha tudjuk az útvonalat a mocsáron

keresztül, akkor nincs gond; ha nem tudjuk, akkor innen menjünk nyugatra (W), változzunk át teknőssé, az alma meg beleesik a folyóba. Ússzunk mindaddig, amíg el nem érkezünk a Field of Honor pályára. Itt megtaláljuk az almát is (a folyó idáig sodorta).

SOUTH OF CHASM: a vaddisznóhoz vágjuk hozzá a mérgezett almát (THROW APPLE OVER CHASM), szegény azon nyomban elpusztul. Nekünk pont ez kell, tehát bagolyként repüljünk el északra (FLY NORTH), így már hozzáférhetünk a vaddisznó egyetlen agyarához.

Ez lenne eddigi eredményeim összesítése, legközelebb folytatom. Majd csak kialakul az egész történet! Csak azt tudnám, hogyan lehet megszerezni a poliptól a karkötőt, máris jobban érezném magam...

Spikey in Transylvania (64)

A **Code Masters**ről az átlag 64-esnek általában egy szédült tojás (Dizzy) jut eszébe. Ja, meg az, hogy ha már eszébe jutott, akkor gyorsan el kéne hessegetnie magától ezt a gondolatot... **Németh Attila**, Zalaegerszegen, egy másik dolgot juttat az eszetekbe (nekünk például az jutott eszünkbe, hogy van még egy csomó DIZZY-klón. Nem kértek róla leírást? Nem? Miért nem?):

A programot 1991-ben írták Code Mastersék. A Dizzyk óta nem sokat fejlődtek, mert ez a játék is a tojás-kaptafára készült. Igaz, a grafika és a zene már egész jó, a történet viszont még a Dizzyknél is bárgyúbb. A játékban Spikey-t, a vikinget irányítjuk, aki egyszerre 6 tárgyat tarthat magánál. A cuccok közül a 'tűz'+'jobbra/balra' használatával válogathatunk, a 'tűz'+'fel' a tárgy felvétele, a 'tűz'+'le' a letétele.

Spikey barátait elfogta a transylvaniai király és a várában tartja fogva őket. A mi feladatunk kiszabadítani a foglyokat. A házunkban (THE BLACKSMITH) kezdődik a játék. A szobában egy pár kesztyűt (A PAIR OF GLOVES) és az ajtó kilincsét (DOOR KNOB) látjuk, vegyük fel őket. Az ajtón csak akkor tudunk kimenni, ha a kezünkben van a kilincs. Ha kimentünk, menjünk balra. Ne törődjünk a kutyákkal és a kék ruhás emberrel, mert ha hozzájuk érünk, fogy az energiánk. Balra egy ház elé jutunk (GRANNY HAGGATHA'S HOVEL). Menjünk be a házba, ahol vegyük fel az arannyal teli tarisznyát (A BAG OF GOLD). Ha kijöttünk a házból, menjünk tovább balra. Itt egy romos házba tudunk bemenni (ABANDONED SHACK). A házban felvehetjük a kaját, ami felnyomatja az energiánkat, és tologathatjuk az ágyút, aminek viszont semmi értelme. A házból kimenve menjünk balra. Itt valami fogadóféléit láthatunk (THE REBBEL'S INN). Odabent egy ürgét látunk, aki — ha jobbra mennénk — megállít: "Sajnálom, nem mehetsz be nyakkendő nélkül. A király parancsa." Mivel nálunk nincsen nyakkendő, nem tehetünk mást, csak azt, hogy elmegyünk. Menjünk vissza a házunkig (THE BLACKSMITH), és menjünk tovább jobbra. Egy erdőbe jutunk, aminek a második képernyőjén (THE VILLAGE) egy piros szerkós manuszt látunk mászkálni. Amikor közelebb érünk, elkezd kaját lejmolni. Sajnos ez sincs nálunk. Jobbra a vár felvonóhídjához jutunk (THE CASTLE DRAWBRIDGE), ahol egy őr állja el az utunkat. Adjuk neki az aranyat (egyszerűen rakjuk le), amit ő elfogad, és elhúzza a csíkot. Szabad az út a várba. Menjünk jobbra tovább. Itt három szellem szeretné, ha mielőbb elhaláloznánk (ha nem állunk meg, nem érnek utol). A következő képernyőn a falon lévő kallantyút állítsuk át (csak neki kell menni). A tőle jobbra lévő képernyő a CENTRAL CORRIDOR utolsó része. Tapasztalhattuk, hogy sok energiafogyasztó dologgal találkozunk. Ilyenek a kutyák, villogó őrök, szellemek, villámok, köpködő szarvasfejek, denevérek, stb. Tehát vigyázzunk! Menjünk be a bal ajtón, a szarvasfej alatt. Egy torony-szerűségbe jutunk (THE OUTER FLANKS). Menjünk feljebb. Itt két létrát látunk. Másszunk fel a bal oldalán. A tetőre jutunk (THE RAMPS). Vegyük fel a villogó folyadékkal teli üvegcsét (JUICE OF TOAD). Jobbra vegyük fel a kulcsot (KEY) és menjünk be az ajtón. Egy templomba jutottunk (THE CASTLE CHURCH). Jobbra egy keresztet látunk (CRUCIFIX), vegyük fel. Menjünk vissza oda, ahol két létra van (a THE OUTER FLANKS 2. képernyője). Másszunk fel a másik létrán, és menjünk jobbra, Arbold varázsló szobájába (ARBOLD THE WIZARD'S ROOM). A varázsló egy verset mond nekünk: "Vedd a varázslatok könyvét, hozzá pedig egy kis denevérszárnyat, keverd össze béka nedvével (JUICE OF TOAD) és ez lesz az!" Jé, nálunk pont van egy kis béka nedve (JUICE OF TOAD), tehát azt rakjuk le. Menjünk vissza oda, ahol bejöttünk a toronyba (CENTRAL CORRIDOR 3 képernyője). Menjünk be a másik, jobb oldali ajtón. Egy másik folyosóra jutunk (LOWER CORRIDOR). Menjünk balra. (A fal mellett egyébként csapda lett volna, ha jöttünkkor nem állítottuk volna át a kallantyút.) A következő képernyőn menjünk fel a lépcsőn, és az erkély végén (2-szer balra) vegyük fel a kulcsot. Menjünk vissza, le a lépcsőn, majd lent menjünk balra. (Vigyázzunk az őrökre!) 2 képernyővel odébb (DINING QUARTERS) menjünk be az ajtón és a konyhába jutunk. Menjünk egyet jobbra, ahol vegyük fel a kaját (PLOUGHMAN'S LUNCH). Ez talán jó lenne csöves haverunknak a vár előtt, szóval sétáljunk el hozzá. Egy képernyővel arrébb (a CENTRAL CORRIDOR-on) vegyük kézbe a keresztet (CRUCIFIX), hogy amint belépünk a szellemek közé, azonnal GHOSTBUSTERS-t kezdjünk játszani: rakjuk le a keresztet, majd miután a szellemek kinyúltak, vegyük fel ismét, mert még szükség lesz rá! Menjünk ki az erdőbe az éhenkórászhoz (THE VILLAGE), és a megszokott módszerrel adjuk neki a kaját, amit a konyhából csórtunk. Erre ő hálából ad nekünk egy pár cipőt (A PAIR OF WELLIES). Menjünk vissza a CENTRAL CORRIDOR 3. képernyőjére (ahol felmentünk a toronyba) és a jobb ajtón keresztül ismét a LOWER CORRIDOR-ra jutunk. Most ne balra menjünk, hanem a bal ajtón keresztül egy másik folyosóra (UPPER CORRIDOR). Menjünk jobbra, és az első bal ajtón menjünk be. Ebben a szobában (OLD ALBERT'S BEDROOM) vegyük fel a kulcsot. Menjünk ki (vigyázzunk az őrökkel!), majd jobbra. Egy létrához jutunk (ENTRANCE TO THE DUNGEONS). Rakjuk le a cipőt (A PAIR OF WELLIES) és a keresztet (CFRUCIFIX), mert annyi tárgy már nem fog elférni nálunk, amennyit még fent fel kell vennünk. Ezután menjünk fel a létrán a toronyba, és két képernyő múlva vegyük fel a kulcsot. Menjünk feljebb. A haranghoz jutottunk, aminek a tetején egy denevér ül. Denevér kell a varázslónak, tehát rázzuk meg a harangot — nem tudjuk. Próbáljuk meg kesztyűvel — sikerült! A megsüketült denevér leesik, mi pedig vegyük fel. Menjünk le a létra aljához, rakjuk le a denevért (DEAFENED BAT), és vegyük fel a kulcsot. Az itt lévő ajtón menjünk be. A börtönbe jutottunk (DUNGEONS EXIT). Menjünk balra. Egy lávával teli szobába jutottunk (THE UPPER DUNGEONS). Ugye nem kell mondanom, hogy a lávának milyen hatása van?! Állítsuk át a falon lévő kallantyút, aztán menjünk kétszer balra, ahol egy hidat látunk. (Ez sem lenne híd, ha a fogantyút nem állítottuk volna át.) Sétáljunk át rajta (a fáklyát nem kell felvenni, teljesen lényegtelen). Menjünk jobbra és nyissuk ki az itt található zárkaajtót. (Eléállunk, és a kezünkbe vesszük a kulcsok bármelyikét. Ilyenkor egy képet látunk, ahogy a haver megköszöni, hogy kiszabadítottuk.) Menjünk vissza oda, ahol a denevért és társait lepakoltuk (ENTRANCE TO THE DUNGEONS) és vegyük fel az cipőt (A PAIR OF WELLIES). Menjünk vissza oda, ahol az előbb az ürgét kiszabadítottuk, és be az ajtón. A THE MIDDLE DUNGEONS-ba jutottunk, menjünk jobbra. Hopplá! Valami trutymó elállja az utunkat, amibe Spikey nem hajlandó belelépni. Vegyük kézbe (lábra) a cipőt. Most már át tudunk menni. (A csontot otthagyhatjuk, semmi szükség rá.) Menjünk tovább jobbra, majd be az ajtón, és nyissuk ki a zárkát. Kifelé jövet vegyük fel a kulcsot. A trutymón keresztül menjünk balra, és nyissuk ki a zárkát. Menjünk vissza a keresztért (CRUCIFIX) az ENTRANCE TO THE DUNGEONS-hoz, aztán megint vissza a trutymóhoz. A cipőket rakjuk le, mert nem kell már többet. Menjünk be a bal oldali ajtón, aztán balra, végül nyissuk ki a zárkát. Menjünk tovább balra, közben pedig készítsük a kezünk ügyébe a keresztet. Az ajtó mögött egy újabb szellemekkel teli szobába jutunk (THE GHOSTLY GHOSTS' ROOM). Irtsuk ki őket a letett kereszttel. Ekkor elejtenek egy könyvet, amit vegyünk fel a kereszttel együtt. Menjünk jobbra és nyissuk ki a zárkát. (Itt ketten voltak.) Menjünk ki a denevérhez, vegyük fel, aztán gyerünk a varázslóhoz! Adjuk oda neki a könyvet és a denevért. Ebből csinál nekünk egy nyakkendőt. Juhé! Bemehetünk a fogadóba, ahova így már beengednek. A nyakkendőt le is tehetjük. Vegyük fel a bort (BOTTLE OF WINE). Menjünk át az ajtón, a kamrába jutunk. A kulcsot vegyük fel, az ágyúgolyó nem kell. Megint menjünk a trutymóhoz, és ismét menjünk át a bal oldali ajtón (THE LOWER DUNGEON). Itt is a bal oldali ajtót válasszuk. A DEEPEST DUNGEON-ben egy őr járkál egy zárka előtt. Ha odamegyünk hozzá, közli velünk, hogy inna valamit. Adjuk neki a bort, és már nyithatjuk is a zárkát. Menjünk jobbra, majd az ott lévő dutyival is tegyük azt, amit az elsővel. Kiszabadítottuk az összes foglyot! Még megnézhetjük, ahogy Spikey kivezeti a haverjait a várból a "jöhettek, tiszta a levegő!" szavak kíséretében.

M1 Tank Platoon

"Hi CoVboy+ 1.75! A CM 1. számában olvastam egy rövid ismertetőt a MicroProse cég által 1989-ben kiadott M-1 TANK PLATOON c. programról. Ez nekem — és néhány ismerősömnek — nem volt elég kielégítő. Úgy gondoltam, megér egy leírást ez a játék. **Kiadek András**, Budapest" Akkor nem is kell különösebb bevezető:

Szakaszunk — ami M-1 Abrams-okból áll — valahol a Keleti fronton állomásozik, várva, hogy megvédje Európát a szovjet csapatok támadásai ellen. A cél egyértelmű: a támadások visszaverése. Magunkat egy tankszakasz parancsnokának szerepébe kell beleélnünk.

A betöltés után a gép érdeklődik a konfigurációról (monitor, hang ki/be, a táj részletessége, joy használata). Billentyűzetnél a kurzor-nyilak működnek: balra (célkereszt is), jobbra, előre (célkereszt fel), hátra (célkereszt le). Egy nekünk nagyon szimpatikus, tetszetős billentyű lenyomása után egy tankot láthatunk, amely felénk tart. Egy újabb billentyű megnyomása esetén megáll, és ránk lő. Még kétszer egymás után megterheljük ujjunkkal az 'ENTER' felirattal ellátott billentyűt, aztán kiválaszthatjuk a nekünk megfelelő egyént — amennyiben már van ilyen személy. Ha nincs, az 'ESC' után beírhatjuk a megfelelő nevet. Ezután jön a feladat kiválasztása:

STATIC GUNNERY (nyugodt tüzér): **Gyakorló opció, az ellenség itt nem lő. Aki még nem játszott a játékkal, annak érdemes választani, mivel megismerkedhet a kezeléssel. A feladat elvégzése után nincs kitüntetés, sem előléptetés, viszont megköszönik nekünk az ügyködésünket.**

MOVING GUNNERY (mozgó tüzér): **Ez is csak gyakorlásra van, ám az előzővel ellentétben az ellenség már mozog. A végén ua. az értékelés, mint az előzőnél.**

SINGLE ENGAGEMENT (egyszeri bevetés): **Itt már élesben megy a dolog. Az ellenség lő ránk, s ráadásul még mozog is.** (De sok a baj! — CoVboy) **Itt lehet a fiúkat fejleszteni. A feladat teljesítése után rövid értékelést kapunk (ld. később).**

START CAMPAIGN (hadjárat elkezdése): Itt a végső győzelemhez egymás után több összecsapást is meg kell nyerni.

CONTINUE CAMPAIGN (hadjárat folytatása): **Talán nem kell hozzá magyarázat. A kimentett állást folytathatjuk.**

Valamelyik pont kiválasztása után újabb választás következik:

OUTFITTING: Itt infokat kapunk az embereink felkészültségéről. IT (inept): alkalmatlan; PR (poor): gyenge; FR (fair): elég jó; GD (good): jó; DEAD: már csak az Örök Vadászmezőkön harcolhat). Egy emberünk csak egyetlen feladatkört lát el (TANK: parancsnok; GUNNER: tüzér; LOADER: ágyútöltő; DRIVER: vezető). Amennyiben valamelyikük meghal, a feladatát nem tudja más ellátni, tehát az általa irányított berendezések használhatatlanokká válnak.

BRIEFING: Eligazítás, először csak megnézhetjük a játéktérben levő tereptárgyakat ('ENTER'), aztán 'ESC' után megjelenik egy GO TO BATTLE menüpont is, amellyel elindíthatjuk a küldetést.

NEW ORDERS: Másik küldetés választása.

A képernyő két részre van osztva. A bal oldalon a térképet láthatjuk. A jobb oldal felső részén annak a dolognak az adatait nézhetjük meg, amelyiket kiválasztottuk. A kép alsó felén vannak a parancsok. Parancsot úgy adhatunk ki, hogy az illető tárgyat kijelöljük, majd megadjuk a parancsot:

'A' (adv. fast): gyors haladás
'S' (adv. slow): lassú haladás
'H' (halt): megállás
'B' (back): vissza
'L' (left turn): balra fordulás
'R' (right turn): jobbra fordulás
'M' (move): mozgás előre
'T' (turn): fordulás
'F' (fire): lövés az ellenségre
'C' (cease fire): tüzelés beszüntetése
'E' (eng. front): motorok előre
'D' (eng. rear): motorok hátra
'<' (eng. left): motorok balra
'>' (eng. right): motorok jobbra

Ezeken kívül a térképen használhatunk néhány funkcióbillentyűt:

'F6': A tankok adatai. Itt láthatjuk a személyzet és a tank állapotát. A tankok állapota lehet: működőképes, működésképtelen és megsemmisített.

'F7': Közvetlenül csak az 1-4-ig terjedő sorszámú tankokat tudjuk irányítani, de innen lehetőség van parancsot adni az 5-8-s sorszámú harckocsiknak is, a fentiek szerint. Itt még lehetőségünk van még légi támogatást (A-10 bombázókat vagy AH-64/OH-58 helikoptereket).

'F8': Ezzel lehet váltogatni az 1-4 harckocsik közt. A szálkereszt pontosan a tankra fog mutatni.

Ezek a funciók csak a térképen használhatóak. A többi funkcióbillentyűnek harc közben van szerepe:

'F1': A toronyba kapcsolunk. Innen tudjuk üzemeltetni a légvédelmi géppuskát.

'F2': A géppuskához kapcsolunk vele.

'F3': Az ágyúnál vagyunk. A műszerek között láthatjuk a lézer-távolságmérőt. Lövés után az 'ENTER' lenyomására újratöltik az ágyút. Ha a töltés megtörtént, a műszerfalon világítani kezd a READY lámpa. Ha utántöltésnél egy célponton van a célkereszt, akkor automatikusan beméri a célt a lézerrel.

'F4': Innen tudjuk irányítani a harckocsinkat.

'F5': A térképet hívja be.

'F9': Kívülről szemlélhetjük a tankot. A kurzor-billentyűkkel tudjuk változtatni a látószöget.

'F10': Az egyik tankból a másikba tudunk szállni.

'INS': Akkor használhatjuk, ha nem tetszik a tempó.

Feladatunk el(nem)végzése után értékelést kapunk teljesítményünkről: megtudjuk, hogy mennyi tankot vesztettünk, mennyit lőttünk ki, és mi a véleményük a tevékenységünkről. Egy billentyű lenyomása után az egész kezdődik elölről.

A grafika nagyon precíz, tetszetős. A stratégia és a szimuláció aránya jól el van találva. Ennyi gondolom elég is lesz a játékról. A leírás PC-re készült, de Amigára is használható.

Jaws (64)

Hortobágyi Péter, Nagykanizsán azért aggódott, hogy nem tudjuk majd elolvasni, amit írt. A "cápát" ugyan néhányszor "pákának" olvastuk, de azért viszonylag sikerült kibetűznünk (ha meg nem, akkor odagondoltunk valamit):

A játék 1989-ben készült a nagy sikerű 'Cápa' című film alapján. A témája: cápavadászat. A címkép megjelenése után ismét töltögetés következik, majd megjelenik a menü, amiben egy cápa alakú kurzorral tudunk a menüpontok között válogatni. A menü négy részre van osztva. Fent helyezkedik el Amerika térképe. Legfelül van nagy betűkkel kiírva mindenkori tartózkodási helyünk. A képernyő bal alsó sarkában találhatjuk a nyolc kikötő nevét. Itt lehet választani a helyszínek közül. Az alsó rész közepén van eredményünk kijelzése és a felszerelésünk (Carga Man: fest). Az alatta levő sor mutatja a "nehézszigonyok" (HARPOONS), a "könnyűszigonyok" (SCARS) számát, az élelem (FOOD) és a pénz (Money) mennyiségét. A SHARK KILLS felirat mutatja a megölt cápák számát. A jobb alsó sarokban láthatjuk hajónk képét és adatait (SIZE: méret, COST: ár, FUEL: a rendelkezésre álló üzemanyag, RANGE: hatótávolság, DAMAGE: rongálódás). Később egyébként majd lehet másikat is venni.

A következő menübe a GO CURRENT LOCATION választásával léphetünk. Ezen a képen láthatjuk hajónkat a kikötőben, a menü bal alsó részén a PORT LOCATION (a kikötő helye), a RESTORE MAP (vissza a menübe), és a MESSAGES (üzenetek) feliratot. A Shark Kills felirat alatt található opciók: GO TOWN HALL: indulás a városházára; GO REPAIR PORT: indulás a javító dokkba; GO GEN STORE: indulás az üzletbe; GO TELEGRAPH: indulás a távíróba. Az üzletben lehet venni felszerelést és legénységet a hajóhoz. A vadászathoz és a hajó navigálásához három ember szükséges. Embereket a bolt HIRE CREW pontjával lehet venni, darabja 1.500 dollár. A vadászathoz vegyünk nehézszigonyt (HARPOONS, $1.000), kötelet (ROPE), ennivalót (FOOD 15$), puskát (HIGH POWERED RIFLE 300$), búvárfelszerelést (SCUBA OUTFIT BY THE SET 500$) és lőszert: AMMO (30$). De vehetünk még fagyasztott eledelt, üzemanyagot, hordókat, nyilat, stb. Egyébként itt lehet a cápáinkat is eladni, ha rámegyünk a kurzorral a SHARKS BOUGHT feliratra, és megnyomjuk a 'tűz' gombot.

A SHARK HUNTER SCHOOL felirat választása után tudjuk gyakorolni a cápavadászatot. Választani lehet a vadászati módok közül. HARPON CLASS: nehézszigonyos vadászat, RIFLE CLASS: puskás vadászat, DIVE CLASS: búvár cápavadászat. Beállítható a nehézségi fokozat (NOVICE/ADVANCED/MASTER), továbbá az is, hogy gyakorlunk (PRACTICE), vagy vizsgázunk (CERTIFICATION). Alul jelzi a gép, hogy melyik fokozat mennyibe kerül, az összeget majd mindig leveszik a pénzünkből. ***Ha a beállított dolgok megfelelnek,*** **akkor menjünk az ATTEND-re (részvétel), ha nem, akkor a LEAVE-re. A boltból az EXIT-tel tudunk távozni. Viszaju-**

tunk a kikötőbe, onnan pedig a RESTORE MAP-pel a menübe.

A tengerre az OUT TO SEA felirat választásával tudunk kifutni. Úgy a hajónkra jutunk. A jobb felső sarokban látjuk a sebességet (F: gyors, M: közepes, S: lassú). Alatta van a rongálódás (DAMAGE), az idáig megtett mérföldek (MILES) és az üzemanyag (FUEL) mennyisége. A mellettük levő iránytű a haladási irányt mutatja. Irányt változtatni úgy tudunk, hogy a kurzort az iránytű egyik betűjére visszük, és megnyomjuk a 'tűz' gombot. Az iránytű mellett levő vezérlő kijelzésen (COMMAND CONSOLE) tudjuk megnézni az elejtett cápákat (SHARK CHART), valamint a felszerelésünket (STATUS). A RESTORE MAP-nak itt is ugyanaz a jelentése, mint a kikötőben. A MESSAGE CONSOLE-on különböző üzeneteket kapunk. Pl: NO SING OF SHARKS: nincs cápa a körzetben; GREAT WHITE: nagy fehér (cápa); SHARK SWARM AHEAD: cáparaj elől. A WEAPONS CONSOLE a fegyvereinket mutatja, de ezeket természetesen csak akkor tudjuk használni, ha megvettük őket a kikötői üzletben.)

Ha a "nagy fehér cápa" üzenetet kapjuk, a sebességet vegyük minimumra (S). A MESSAGE CONSOLE-on megjelenik a WHICH WEAPONS TO USE szöveg. Fegyverként válasszuk a fegyverkijelző jobb alsó sarkában levő kötélcsomót. Ekkor feltűnik a hajónk eleje, és egy úszó cápa. A célkeresztet vigyük az úszó cápa feje elé, és várjuk meg, amíg beleúszik. Nyomjuk meg a 'tűz' gombot. Ha megszigonyoztuk, akkor vált a kép, és egy búvár jelenik meg, akivel szemben egy cápa úszik. Engedjük közel magunkhoz, majd lőjjünk a képébe egy szigonyt. Ha eltaláltuk, akkor csattanás hallatszik, majd egy kép jelenik meg az ominózus cápáról. Ha nem találtuk el, akkor nyomjuk felfelé a joyt, hogy minél közelebb kerüljünk a hajótesthez. Így a cápa talán nem fogyaszt el. Ha nem vagyunk elég gyorsak, akkor lőttek egy emberünknek, mert a cápa menthetetlenül felfalja, ráadásul a hajónk rongálódása (DAMAGE) is ugrásszerűen megnő. A cáparaj vadászatához tanácsos puskát használni.

Fehér cápa nem mindig szokott jönni, de egy cáparaj mindenképpen az utunkba kerül. Ha már elejtettünk néhány cápát, akkor visszatérhetünk az alapmenübe (RESTORE MAP). Itt kiválaszthatjuk, hogy melyik kikötőbe akarunk befutni. Ajánlatos oda visszatérni, ahonnan elindultunk. Töltögetések után ismét megjelenik a hajónk. Menjünk a sebességszabályozóra, és figyeljük a COMMAND CONSOLE felirat feletti képernyőt. Egyszer csak megjelennek kis tornyok. Amint közelebb kerülünk, csökkentsük a sebességet M-re. Ha az üzenetkijelzőn megjelenik a CAPTAIN SLOW DOWN felirat, csökkentsük a sebességet S-re. Megjelenik a PREPARE TO DOCK felirat. A kikötőben vagyunk. A fogott cápákat a GEN. STORE-ban eladhatjuk, és vehetünk újból felszerelést. Dióhéjban ennyit tudtam összeszedni a JAWS-ról.

Elf (Amiga)

Krizsanits Gergely, Budapesten ELF-ezgetéssel szokta agyonütni az időt. Egy gyors receptben summázta eddigi eredményeit:

1.
Madárnak: mag ← toll
Indiánnak: toll ← újság
A WC-n ülő fickónak: újság ← gyufa
Túzhelynek: gyufa + csirke ← sült csirke
A hajlongó embernek: sült csirke ← kinyitja a jobb oldali ajtót

2.
Varázslónak: varázskönyv + almamag ← alma
Őrnek: alma ← kinyitja az ajtót
(Itt szedjük fel a csorba baltát!)

3.
Köszörűs: csorba balta + zacskó pénz ← éles balta
Csavargó: balta ← varázstekercs
Zöld szörny: varázstekercs (ATTACK) ← protézis
Törpe: protézis ← hangvilla
Őr: hangvilla ← nyitja az ajtót

A végére maradt egy kis Elsősegély (már úgyis rég volt), néhány pályakód erejéig. Az első sorozat az Ismeretlen Játékos műve, aki a titokzatos **Pitesoft** név mögé rejtőzött (**Pite? Hány KiloPite? — CoVboy**), a másodikat pedig a békéscsabai **Sisák Attila** és nővére készítette koprodukcióban:

Loopz

1. VOODOO CHILE
6. WET BELLY
11. BOOMANIA
16. LAURA PALMER
21. TORY BALLOT
26. LOOOOOOOOOPZ (9 db "O" betű)
31. SCREENTHIRTY
36. STOLEN HAM
41. 6502 IS FUN
46. AS IS 6510

Logical (Amiga)

1. WELCOME
2. THE OTHER SIDE
3. QUEDRI QUADRA
4. STONE ROAD
5. NICE COLORS
6. MORE COLORS
7. REAL FUN
8. PINK AND PINK
9. GREEN PATH
10. BAD DIRECTION
12. DONT PANIC
13. COLORMANIA
14. REFRESHMENT
15. RUNNING BALLS
16. GREEN RIVER
17. TWO ISLANDS
18. MORE ISLANDS
19. TIMES CHANGE
20. OTHER THINGS
21. BE HONEST
22. BLUE N VIOLET
23. THREE PATHS
24. DANGEROUS
25. THE WANDERER
26. SECRET CHAMBER
27. FALCONS FLIGHT
28. BLUE ANGEL
29. FAR THUNDER
30. A SIMPLE ONE
31. BLUE VELVET
32. PARADISE I
33. CLASSIC ART
34. VENI VIDI VICI
35. WE LIKE IT
36. FOREVERE HERE
37. WONDERLAND
38. THE SNARE
39. CURE IT
40. SUN IS SHINING
41. A RAINBOW
42. ARROW ROAD
43. TURNING WHEELS
44. ACCELERATION
45. THE PRESIDENT
46. HE IS MISSING
47. PICKNICK TIME
48. WHO IS CALLING
49. ANCIENT ART
50. SHE IS GONE
51. LOGISTIC
52. TURNING COLORS
53. PARAMOUNT
54. THE LADDER
55. BACK IN RED
56. TREASURE ROOM
57. DONT WANT THAT
58. THE FREE FALL
59. CORRADO BEACH
60. MORE POPCORN
61. WILD AT HEART
62. THE DARK AGE
63. DIMLIGHTS
64. THE FIFTIES
65. PICTER OF HER
66. GORDIAN KNOT
67. HIGH SPEED
68. ALEXANDRIA
69. RUNNING TEARS
70. HER RAINBOW
71. WALK IN CREAM
72. TOUCH HER
73. SHADOWLAND
74. JACK IN BAG
75. VITAMIN C
76. STUNT BALL
77. MIRRORLAND
78. ACE QUEST
79. BOA BOA BOA
80. DA DA DA
81. HAUNTED HOUSE
82. THE SECRETS
83. SMILING JOKE
84. CHILDREN GO
85. IT IS ATLANTIS
86. ON THE ROAD
87. BLUE IS FIRST
88. WOLFS MOON
89. WILD CHINA
90. ITS LOGICAL
91. SHE COMPARES
92. BIG MOUNTAINS
93. TOMORROW
94. TELEPORTER JAM
95. LEVER SUNLIGHT
96. NEW EXODUS
97. THE PEACEPIE
98. FINAL SURPRISE
99. WHITE MIAMI
100. THE FINAL CUT

PLUS4 SAROK

Plusi mindenféle

A múltkoriban úgy általában irkáltam néhány sort a valamennyire újnak számító ('91-es) Plusi programokról, most tehát a egy kicsit a kalandjátékok és a szimulátorok között fogok csemegézni.

Az RPG-rajongók nem nagyon bővelkednek programokban Plusin, mindenesetre jó hír, hogy a **BARD'S TALE 3.** (Pigmy) után megjelent a **BARD'S TALE 1.** és a **BARD'S TALE 2.** is! Ha minden igaz, TCFS gondozásában. Kazettán NE keressétek, feleim!

Megjelent a **LORD OF THE HELL 2.** is. Van öröm a háznál, gondolom. Ez is lemezes, és természetesen tők a 64-es verzió. **(Olessák úr biztos nagyon örül neki... — CoVboy)**

Kazettásoknak nem tudok igazán új, képekkel nyomatott kalandjátékot, de talán boldogító az a tudat, hogy megjelent az **IDŐRÉGÉSZ** és a **BOSSZÚ** képekkel teli kazettás verziója.

Pigmy-konverzió két ódon Level 9-játék, a **SCAPEGHOST** és az **INGRID'S BACK**. Ezek hagyományos (szöveges-képes) kalandjátékok, de a grafikájuk az egyszerűen szuper! Csak lemezen.

Eléggé friss a TIT által átkonvertált **ZOMBIE** game. Talán ez az egyedüli ikonvezérelt játék Plusin. A grafika kifejezetten jónak mondható, bár a nagyobb felbontás végett fekete-fehér. Kazettán is létezik.

Stratégia szinte csak egy van Plusin (kazettán is), a **DEFENDER OF THE CROWN 8.0**, ami a legújabb verzió. Erről viszont annyit, hogy gyorsabb és intelligensebb a 64-es verziónál.

Új Pigmy konverziók közé tartozik a **LORDS OF MIDNIGHT** és a **DOOMDARK'S REVENGE**. A stratégia/kaland hiveknek néhány hétre biztosítva van velük a szórakozásuk. Egyébként a CoV-ban levő két "kis" leírás és térkép jó ezekhez is. Szintén stratégia-szerűség egy másik Pigmy-konverzió, a **TRANSWORLD** is.

Már csak néhány freescape (3D) csemege maradt. A jól ismert **DRILLER**-t követték a folytatások is: a **TOTAL ECLIPSE** még régebben, a **DARK SIDE** (a **DRILLER** tulajdonképpeni folytatása) nem olyan régen, és végül a **TOTAL ECLIPSE 2.** a legújabbak között. Talán mondanom sem kell, hogy mindegyik megvan kazettán is.

Hirtelen már nem jut semmi jó az eszembe, tehát ezzel el is búcsúzom.

• Simon János, Budapest

Cave Guennie

Üdv. mindenkinek, újra itt van KERI®, a SOFTY-STOFY® cégtől... Itt van a meglepetésem CoV-boyoknak, plusisoknak, etc... Ez egy rendkívül jól sikerült mászkálós program. Szinte minden része tökéletesen ki van dolgozva (Greetings to the A-System...). Nyomjuk meg a 'SPACE'-t, és máris kezdhetjük az izgalmas játékot! Egy emberkét kell elvezetni a kijárathoz, úgy hogy ne essen rá az ott lévő kőhalmaz. (1. pálya) Irányítás: JOYSTICK #2. A 'tűz' gombbal adhatjuk fel a küzdelmet — egy éles sikoly kíséretében. Ha sikerült, akkor láthatjuk a következő pálya számát: Level 2, illetve a 'maradék' életünket: PLAYER 10. A második pályától kezdve szinte megegyeznek a végrehajtandó dolgok: el kell jutni a célig, nem szabad a kő aéá mennünk (mert ránk esik — a szerk.), továbbá el kell kerülnünk a már itt megjelenő piros, paca-szörnyeket. Ha jól sikerülnek az egyes pályák, életet kaphatunk. A 3. pályánál már két szörny van, ezeknek utat kell építenünk, hogy a végtelenségig kergethessék egymást. Mi addig szépen elsettenkedünk a cél felé... A 4.pálya már egy kicsit nehezebb: 'csak' 4 szörny között kell elérni a menedékhelyünket. (Ügyesnek kell lenni a kövek alól való kijutásnál is!!!) A következő pályánál már nagyon sok szörnnyel találkozunk. Itt is építhetünk utakat nekik, be is kell állnunk néha 'fogócskázni' közéjük, stb. A 6. pályánál elég egyszerű dolgunk lesz: 'csak' egy szörnyet kell elkerülnünk, hiszen elég csak egy. A kedvenc pályám a 7. pálya: ki kell engedni a pacákat úgy, hogy előtte rengeteg 'útvesztőt' csináltunk nekik. Angolosan távozhatunk a kijárat felé. A 8. pálya a végzetek végzete. Olyannyira, hogy ezen túl már csak a játékos sírja található. Tehát GOOD LUCK! BYE-BYE mindenkinek!

• KERI®, Budapest

A vár kincse

Az indítás után a várkapuban állunk. Öngyilkosjelöltek bemehetnek, de akik tovább akarnak játszani, azok menjenek keletre (K). Itt egy fa áll. Egy vizsgálat után megtudjuk, hogy tele van indákkal (VIZSGALD FAT). Másszunk fel rá (FEL), vágjunk le egy indát (VAGD INDAT), másszunk le (LE) és vegyük fel (FOGD INDAT). Menjünk keletre (K) és sok vizsgálódás után találunk egy ablakot, felette kampóval. Dobjuk fel az indát a kampóra (DOBD INDAT), és másszunk fel (FEL). Törjük ki az ablakot, és menjünk be (TORD ABLAKOT, BE). A toronyban vagyunk. Menjünk le (LE). A pap nagyon szépen kér, de most menjünk tovább (NY, E, NY). Menjünk be az ajtón (E), és menjünk fel (FEL), majd keletre (K) és ismét (K). Húzzuk el a függönyt (HUZD FUGGONYT), menjünk be a klotyóba (BE), majd engedjük vissza a függönyt (ENGEDD FUGGONYT). Várjunk egy kicsit (VARJ), majd húzzuk el a függönyt és menjünk ki (HUZD FUGGONYT, KI). Vegyük fel a cetlit (FOGD CETLIT). Törjük ki a kép üvegét (TORD UVEGET), és vegyük fel a kulcsocskát (FOGD KULCSOCSKAT). Menjünk be a másik szobába (NY, E). Nyissuk ki a szekrényt (NYIT SZEKRENYT), vizsgáljuk meg (VIZSGALD SZEKRENYT), és vegyük fel az aranykulcsot (FOGD ARANYKULCSOT). Toljuk odébb a szekrényt, emeljük fel a csapóajtót, és menjünk le (TOLD SZEKRENYT, EMELD CSAPOAJTOT, LE). Itt vegyük fel az üveget és menjünk el a kúthoz (FOGD UVEGET, FEL, D, NY, LE, D, K). Töltsük meg az üveget (ENGEDD VODROT, HUZD VODROT, ONTSD VIZET) és menjünk vissza a paphoz (D,K). Nyissuk ki az oltárt, vegyük fel a szobrot, és adjuk oda a papnak (NYISD OLTART, FOGD SZOBROT, ADD SZOBROT). Vegyük fel a bort (FOGD BORT), majd menjünk a várkapuhoz (NY,E,NY,D). Másszunk fel a létrán (FEL). Törjük szét a szekrényt, vegyük fel a fáklyát, és menjünk el a börtönbe (TORD SZEKRENYT, FOGD FAKLYAT, LE, E, K, E). Adjuk oda az őrnek a cetlit és a bort (ADD CETLIT, ADD BORT). Vegyük fel a lakatkulcsot és menjünk tovább (FOGD LAKATKULCSOT, K). Nyissuk ki a lakatot, emeljük fel a rácsot, és menjünk le (NYISD LAKATOT, EMELD RACSOT, LE). Adjunk inni a rabnak, és vegyük fel az aranypénzt (ADD VIZET, FOGD ARANYPENZT). Most menjünk vissza a kápolnába (FEL, NY, D, D). Adakozzunk és vegyük fel a vaskulcsot (DOBD ARANYPENZT, FOGD VASKULCSOT). Menjünk vissza a börtönbe a rabhoz (E,E,K,LE). Tapogassuk meg a falat (TOLD KOVET), majd menjünk be (K). Nyissuk ki a koporsót (NYISD KOPORSOT) és vegyük fel a vár kincsét (FOGD VAR KINCSET). Ezután távozzunk (NY,FEL,NY, D,D,K,FEL,KI,LE,NY,NY). Végül dél (D) és HURRÁ, nyertünk!

• Bordás Sándor, Kistokaj

Wyzard of Akryz

A kastély

A játék a trónteremből indul, ahol éppen a király megbíz bennünket fia megkeresésével, és elrabolt kincse fellelésével. Menjünk nyugatra (S) és egy öltözőbe jutunk.

Nicsak, egy szeműveget találunk (TAKE SPEC), (E,E). A folyosón sétálunk, és egy festékre lelünk (GET OILPAINT), (W,E,W). Itt a lépcsőt megvizsgálva szerezhetünk egy kardot (LOOK STAI), (LOOK TAPE, GET SWORD), (UP) és (GET RUG). Már takarónk is van (E,E). Egy ládához jutottunk, melyben egy titkos átjáró van (GO CHEST).

Az erdő

Az erdőbe jutottunk. Rögtön egy ásót látunk (GET SHOV), (E, CLIMB TREE). A fán a hollók fészke található. Egy LOOK-olás, és mit látunk??? (D,S). Egy barlanghoz érkeztünk (E).

Barlang

Bent tök sötét van. A sötétben egy mumus mászkál (KILL GOBLIN, GET KEY), (W,N,DIG). Egy alagútba lyukadunk ki. Ja és itt van egy aranyjogar! (D)

Felszín

Miután kikecmeregtünk az alagútból — labirintus —, egy sziklafalon találjuk magunkat. Ugorjunk most valamerre, pl. (JUMP WEST). Az országútra estünk (GET CHIC), és menjünk tovább. Egy hidhoz jutunk, amelynél egy éhes róka és búzaszemek vannak. Ha lerakjuk a csirkét, akkor megeszi a szemeket, majd a róka is megeszi a csirkét. (GO BRIDGE) A híd túloldalára mentünk. Itt út vezet északra, de el van torlaszolva...

+2 tanács

Ha a barlangban használjuk a szemüveget (DON SPEC), akkor látunk egy darabig. Vigyázzunk, 2 lépés után széttörik, ezért vegyük le (DOFF SPEC).

Ha a fán vagyunk és elkiáltjuk magunkat (SAY "KILL RAVERN"), akkor egy pincébe jutunk.

• **Kincses Károly, Zalaegerszeg**

Captain Fizz

A karácsonyi dupla számban olvastam, hogy Szabó Sándor nem tud átmenni a 2. pályán. Íme: (**Nocsak. Lassan átalakulunk BBS-sé... — CoVboy**)

A játék FIRE-rel indul. A HEALTH utáni szám az energiánk (1-9999). Ha belénk lőnek, vagy nekimegyünk a villogó falaknak, csökken az energiánk. Növelni úgy tudjuk, hogy a pályákon lévő kis pontokat összeszedjük (CREDIT) és energiatöltő helyre megyünk. Ilyen található az első pályán is rögtön a START-nál. Itt energiára válthatjuk a pénzt. Egy pénzért 250 energiát kapunk. Ha folyamatosan tüzelünk, a képernyő bal oldalán lévő függőleges csík hossza csökken, melegszik a lézerünk. Ez szinte lényegtelen, mert pillanatok alatt visszanő a csík. A pályákon találhatunk kis téglaszerű dolgokat is, ezek kulcsok. Mindegyikből legalább kettő van. Az 'A' betűs négyzet növeli az ARMOUR-t (fegyverzet). A pisztoly alakú tárgy a DAMAGE-t (sérülések). Vannak ajtók, amelyek csak egy irányban használhatók (nyíllal jelzett ajtók). Az X-szel jelzett tárgyak a CHARGE-t növelik. Ha mindent összeszedtünk, kinyílik a teleport és átmehetünk rajta a következő pályára. A 2. pályán van egy villogó fal, amin úgy tudunk átmenni, ha a pálya bal felső sarkában található 4 kör alakú tárgyat a megfelelő sorrendben megérintjük. Ekkor a villogó fal egy bizonyos időre eltűnik. Sietnünk kell, ha át akarunk érni. A 2. pályán az érintési sorrend: bal felső, jobb felső, bal alsó, jobb alsó. Ha a megfelelőt érintjük meg, a kép jobb oldalának középső részén lévő lámpák egyike kigyullad. Ha elrontjuk a sorrendet, az összes lámpa kialszik és kezdhetjük újra az érintgetést. Az első rontásnál csökken az ARMOUR és a DAMAGE. Ennyi ismerettel már könnyen végigvihető a játék.

• **Smajda János**, Sátoraljaújhely

Spiderman

A múltkori számban volt egy derék **SPIDERMAN**-leírás (illetve csak egy háromnegyed). Mielőtt megjelent volna, a postaládánkban egy annál lényegesen tömörebb, viszont használhatatlannak nem nevezhető megoldást is kaptunk róla. A borítékban egyébként se levél, se név, se cím nem volt — csak a megoldás. Így tehát ezt az Ismeretlen Ismerős küldte nektek, Valaholházáról.

GO CEILING, GO WEST, EXAMINE CRIB, EXAMINE CRIB, TAKE GEM, GO EAST, GO FLOOR, GO NORTH, GO NORTH, DROP GEM, GO SOUTH, GO SOUTH, GO EAST, GO EAST, OPEN SHAFT, GO SHAFT, LOOK TOOL, TAKE GEM, GO UP, LOOK TOOL, TAKE GEM, GO UP, LOOK TOOL, TAKE GEM, GO WEST, GO WEST, CLOSE EYES, GO WEST, PUSH KNOB, TURN KNOB, OPEN EYES, TAKE GEM, GO EAST, GO SOUTH, TAKE ACID, TAKE CALCIUM, TAKE EXOTIC, GO NORTH, DROP EXOTIC, GO NORTH, MAKE, TAKE CALCIUM, GO SOUTH, TAKE EXOTIC, GO EAST, GO SHAFT, PUSH UP, GO UP, LOOK TOOL, TAKE GEM, GO WEST, OPEN PAINTING, OPEN DESK, TAKE GEM, TAKE PAPER, TAKE DESK, TAKE COUCH, TAKE PAINTING, LOWER, LOWER, GO SHAFT, GO DOWN, GO WEST, GO WEST, GO NORTH MAKE WEB, GO SOUTH, GO SHAFT, GO UP, GO WEST, TAKE CLOCK, GO SHAFT, GO DOWN, GO DOWN, GO DOWN, GO WEST, GO WEST, GO NORTH, GO NORTH, DROP GEM, DROP GEM, DROP GEM, DROP GEM, DROP GEM, DROP GEM, GO SOUTH, LOOK WEST, SHOOT WEB, AT GEM, TAKE GEM, GO NORTH, DROP GEM, GO SOUTH, GO EAST, TAKE BLOCK, GO WEST, GO SOUTH, GO SOUTH, THROW CALCIUM, LOOK CONNERS, TAKE GEM, TAKE GEM, TAKE CONNERS, GO NORTH, GO EAST, GO SHAFT, GO UP, GO UP, GO UP, GO WEST, RAISE, EMPTY AQUARIUM, TAKE GEM, LOWER, GO SHAFT, GO DOWN, GO DOWN, GO WEST, GO WEST, JUMP, FEEL NORTH, TAKE GEM, GO SOUTH, FEEL SOUTH, TAKE GEM, GO NORTH, GO EAST, GO EAST, GO SHAFT, GO DOWN, GO WEST, GO WEST, GO NORTH, GO NORTH, DROP GEM, DROP GEM, DROP GEM, DROP GEM, GO SOUTH, GO EAST, TAKE STATUE, GO WEST, GO SOUTH, GO EAST, GO SHAFT, GO UP, GO WEST, GO WEST, JUMP UP, OPEN MESH, GO DUCT, SHOOT WEB, AT FAN, SHOOT WEB, AT FAN, SHOOT WEB, AT FAN, SHOOT WEB, AT FAN, SHOOT WEB, AT FAN, SHOOT WEB, AT FAN, SHOOT WEB, AT BUTTON, GO FAN, TAKE GEM, GO DOWN, GO DOWN, GO DOWN, GO DOWN, GO DOWN, TAKE ARM, HIT ELECTRO, EXAMINE OCTO, EXAMINE ELECTRO, DROP GEM, DROP GEM, TAKE OCTO, TAKE ELECTRO, GO WEST, DROP ELECTRO, DROP OCTO, DROP MESH, DROP COUCH, DROP PAINTING, DROP PAPER, DROP STATUE, DROP DESK, DROP CLOCK, DROP CONNERS, DROP BLOCK, TAKE GEM, GO EAST, TAKE GEM, TAKE GEM, TAKE GEM, TAKE GEM, GO UP, GO UP, GO UP, GO UP, GO UP, GO FAN, GO DOWN, GO DOWN, GO EAST, GO EAST, GO SHAFT, GO DOWN, GO WEST, GO WEST, GO NORTH, GO NORTH, DROP GEM, DROP GEM, DROP GEM, DROP GEM, GO SOUTH, GO SOUTH, GO EAST, GO SHAFT, GO UP, GO UP, GO WEST, GO WEST, GO WEST, GO COMPUTER, TYPE START, GO EAST, GO EAST, GO SHAFT, GO DOWN, GO WEST, GO WEST, JUMP UP, GO DUCT, GO FAN, GO DOWN, GO DOWN, GO DOWN, GO DOWN, GO DOWN, TAKE NEWSPAPER, GO UP, GO UP, GO UP, GO UP, GO UP, GO FAN, GO DOWN, GO DOWN, GO EAST, GO EAST, GO SHAFT, GO DOWN, GO WEST, GO WEST, GO NORTH, GO NORTH, OPEN NEWSPAPER, DROP GEM, SCORE.

• **Náncsi néni**

Poke-ok

BLAGGER — POKE 3066,48
DARK TOWER — POKE 8140,12
DIAGON — POKE 9606,0
FORMULA 1 — POKE 14975,191
MAJOR BLINK — POKE 7121,255
MEGA ZAP — POKE 9001,220
XZAP — POKE 11519,255

• **KOGASOFT, Szarvas**

CRILLION/EDITOR
>2907 EA EA EA — örökélet
>2440 XY — pálya száma
G243C — game start

THE ESCAPE FROM PSYLON
>2EA5 DEC $2418 helyett EA EA EA
>36A6 DEC $2418 helyett EA EA EA
G76E0 — start
végtelen energia

VIKTOR A PIKTOR
>254B LDA $103B
G2375 — game start

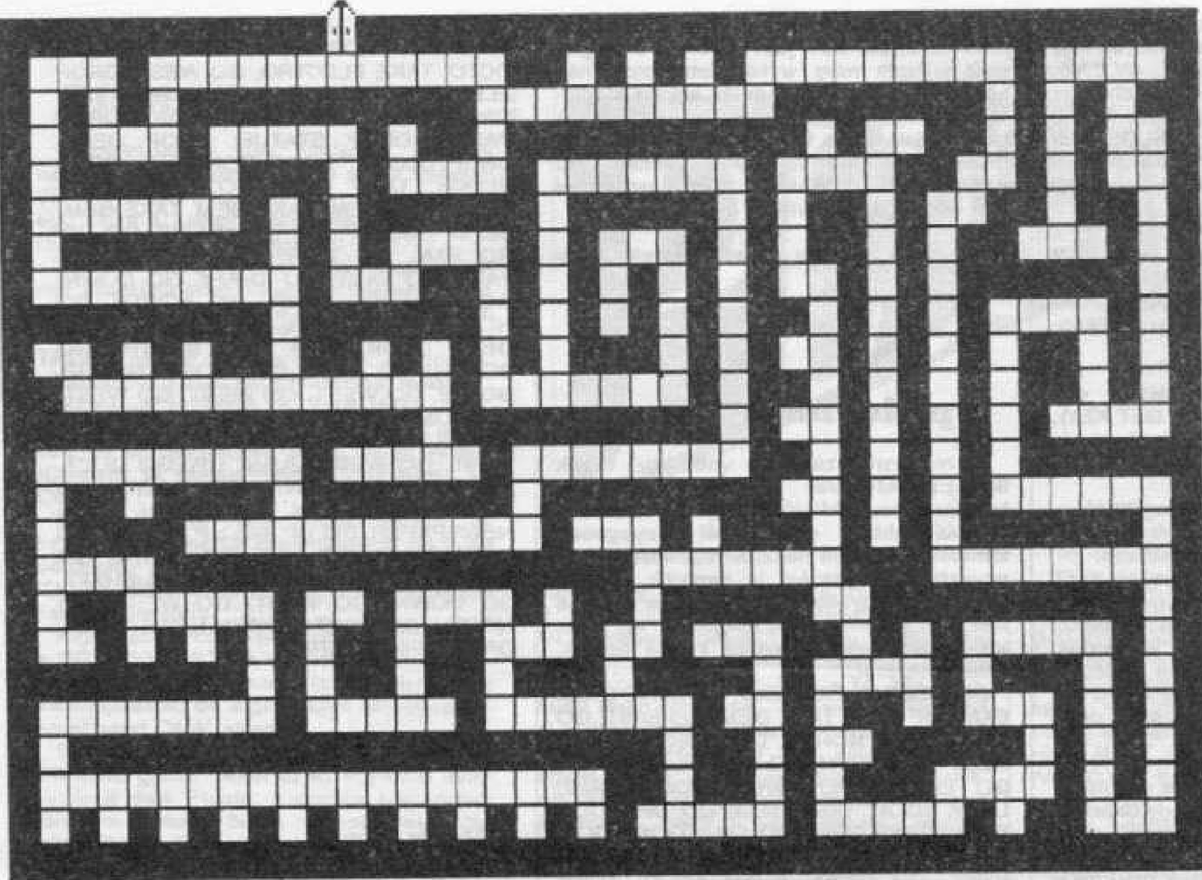
BÖLCSEK KÖVE
>66C7 INC $6D56 helyett EA EA EA
G1086 — game start

Ezekkel a változtatásokkal a 'MAZURRO' harcosokon átgyalogolhatunk. Persze most már csak egy hibátlan törésű **BÖLCSEK KÖVE** c. játékot kellene keresni...

• **Szabó Béla (HCH/FYC), Bugyi**

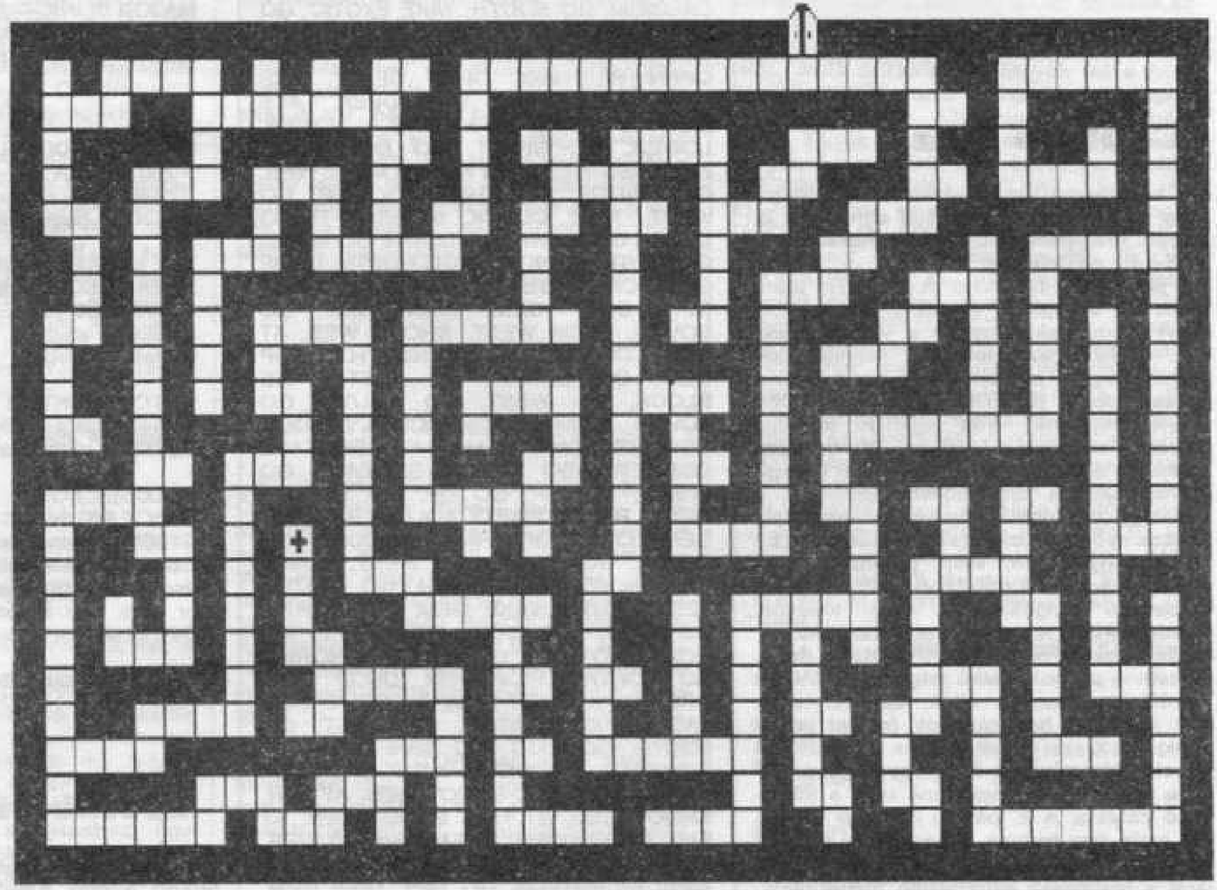
Időlabirintus

A végére marad még két IDŐLABIRINTUS térkép **Szabó Sándor**tól, Mezőberényből (ő az, aki hirtelen felindulásból mindenről térképet készít).



1.

2.



APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:
Minden megkezdett 25 szó után 100,- Ft + ÁFA = 125,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni.

Kereskedelmi jellegű hirdetések
Szavanként 20,- Ft + ÁFA = 25,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) kínál nagy választékban.

Egyéb szolgáltatások:
Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 100,- Ft + ÁFA = 125,- Ft
BOLD szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár; *ITALIC* szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Keret: 100 % felár
A hirdetési díjat az impesszumban közölteknek megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük küldeni: COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519.

• Figyelem! Felszólítom Keller József, Budapest, XVIII. Ferenc u. 41. szám alatti lakost, hogy azonnal szolgáltassa vissza a fél éve lenyelt kazettá(i)mat! **Páricsi Szabolcs**, Nagycserkesz, Lenin u.3. 4445 **(Muszáj ezt itt intézni gyerekek? — CoVboy)**

• Eladók 8, 16K-s bővítőkártyák magnóhoz, floppy-hoz (természetesen RESET gombokkal). Egyéni igények is lehetségesek. **Kurilla Sándor** (KSSK), Budapest, 1192, Zboró köz 12.

• Játékprogramokat cserélek lemezen. Főleg logikai és ügyességi játékok érdekelnek. Keresek adatbáziskezelő programokat. Cím: **Hajdu László**, Budapest, IV.Szigeti József utca 17. 5/32. 1041

Commodore 64-es alig használt gép eladó új floppy-val, magnóval, 150 db. lemezzel, cartridge-zsel, lemeztartóval és 2 db. mikrokapcsolós joystick-kel. Ez mindössze 35.000,- Ft. Érdeklődni 1/2 5-6-ig lehet minden nap. Címem: ***Nagy Péter****, Budapest, XIX. Jókai u. 209. 1196*

• Hi C64 tulaj! Felhasználói és játékprogramok csere-berééjének alternatíváit kínálom lemezen. Felajánlom használt MPS 801-es nyomtatómat eladásra. **Bálint Zoltán**, Nyíregyháza, Őszöló út 99. 9/52. 4400. Tel.: (06-42) 12-801, 18 h-tól.

• AMIGA %111110100 típusú gépemre programokat cserélnék. Ha nincs cserealapod, akkor is jelentkezhetsz. **Leisztner János**, Budapest, XI.Szakasits Á. út 34/B. VIII/49. 1115

EGY MEGKAPÓ AJÁNLAT COMMODOREIÁBÓL! C64-es teljes konfiguráció, külön is eladó! Commodore 64/II. + Dataset magnó: 14.000,- Ft! 1541/II. floppy drive + 150 lemez: 14.000,- Ft! Commodore MPS 801 nyomtató: 13.000,- Ft! Thompson 220G monochrome monitor: 9.000,- Ft! Egyben: 45.000,- Ft! Ajándék: Mindegyikhez egy HANGDIGITALIZÁLÓ CARTRIDGE! Alkudni lehet! Holnap már nem lesz meg! Cím: **Kiss Imre**, Hajdúszoboszló, Hunyadi u.28/B. 4200

AMIGÁSOK! Törjük le a pénzért áruló élősködőket! Küldjetek maximum öt lemezt, mi tele vesszük a legújabb játékokkal! Ti csak a postaköltséget fizetitek! Írj! Segítünk! Címünk: **AmigoHelp**, Hajdúszoboszló, Kun Béla u. 75. 4200

• Eladó C PLus/4 számítógép + magnó + joystick-ok + kazetták + játékleírások, szakkönyvek. Irányár: 10.000,- Ft. **Merényi Péter**, Győr, Konini út 10. 9028

• Action törőkártyák. Ingyenes tájékoztató. Cím: **DERKO**, 1399 Budapest, Pf.: 701/679.

• Action MKIII. Amigához 8800,- Ft. Cím: **DERKO**, 1399 Budapest, Pf.: 701/679.

• Hey boys! Akartok szuper új programokat cserélni PC-n, vay AMIGÁ-n? Ha igen, akkor írjatok! A borítékra írjátok rá, hogy PC-n, vagy AMIGÁ-n akartok cserélni. Listát kérek és küldök. PC-n megvan pl.: Elvira II., Cadaver, Pools of Darkness. Amigán megvan: Lotus II., Gods stb. PC-n modokat keresek, valamint olcsó DD-s és HD-s lemezt. **Szabó Norbert**, Szeged, Bartók B. u. 80. F/1. 6750. Tel.: (06-62) 67-359

• ATARI ST programokat cserélnék! Címem: **Ifj. Krastek Ferenc**, Hajós, Széchenyi u.6. 6344

• Fényceruzák kaphatók rajzolóprogrammal együtt C+4 és bővített C16 számítógépekhez 1.200,- Ft + postaköltség áron. Többszínű üzemmód, 32 pontos főmenü, SAVE-nél képtartalomsűrítővel és szalagturbóval. Megrendelhető utánvéttel: **Margital**, Gödöllő, Antalhegyi út 37. 2100

• Csere lemezen, kazettán. Kazettán száz utántöltős program. Például: Supremacy, Stratego, Moonfall, Shadow Dancer, Shadow of the Beast, Viz, Pirates, Defender of the Crown, Gunship, Stealth Fighter, Laser Squad 2, Risk, Johnny Reb 2, Speedball 2, North & South '91, Action Service, Test Drive 1,2, Un Squadron, Last Ninja 1-3, Total Recall, Creatures. Lemezen: Battle Command, Hero Quest 1,2, Wizardry, Conquestador, Populous, Bard's Tale 1-3. Lemezen keresem: Pools of Darkness, Secret of the Silver Blades jó törését, Feudal Lords, Fire King, Knights of the Legend. Felbélyegzett válaszborítékkel! **Jászberényi Péter**, Kaposvár, Hegyi út 3/A. 7400. Lemezen 92-es játékok cseréje: **Varnyus Gábor**, Győr, Arany J.u. 22. 9021

• Hi magnósok! C64-re, kazettára keresek háborús, stratégiai programokat. Például: Russia 1942, Russia 1942-45, Normandia. Cserére vagy megvételre. **Vörös Ákos**, Komló, Alkotmány u.8. 7300

• Yee Guys! Programcsere lemezen + kazettán! Szeretném a Dizzy bármelyik részét + Doomdarks Revenge-t, vagy bármilyen jó stratégiát! Megvan: Pirates!, Supremacy, jó programok. Listát kérek és küldök, **Dóczi Zoltán**, Budapest, XIV. Dózsa György út 21. Tel.: 142-9627

• IBM PC/AT programok cseréje 5.25"-os lemezen. Válaszborítékot nem, listát kérek. Keresem a Quest for Glory 2-t. Minden levélre válaszolok. **Závoti Zoltán**, Sopron, Fehér D.u. 15. 9400. Tel.: (06-99) 32-610

• Sürgősen eladó egy jó állapotban lévő ENTERPRISE 128K + magnó + 1 db. mikro joy + 400 program (40 kazetta) + szakirodalom. Csak egyben kb. 18.000,- Ft-ért. Cím: **Brückner Gábor**, Budapest, XVIII. Podhorszki u. 22/B. 1188

• C64-es bővítőkártyák eladók (FASTLOAD, DATASET, SUPERMÁSOLÓK, FINAL II.). Érdeklődni: **Gitta István**, Miskolc, Jánosi Ferenc 8. 3/2. 3531. Tel.: (06-46) 384-454

• Csá fiúk! Programcsere C64-en lemezen! A kínálatból: Elvira, T.M.N.Turtle, Xenomorph, Storm Across Eu., Napoleon, Creatures, GAC stb. Keresem: Star Control, Arachnophobia, Stealth Fighter (amelyikben lehet bombázni), King's Bounty (hibátlan), Alvilág Ura, Buck Rogers, Zak McKracken. Minden levélre válaszolok! Cím: **Keresztúri Tóth Kornél**, Pécsvárad, Kossuth L.u. 14/B. 7720

• Eladóak lemezek minden méretben, színben és márkában. Gyorsan megszabadulnék YAMAHA típusú szintetizátoromtól is. **Gyalókay Szabolcs**, Győr, Bajcsy Zs. út 42. 9021. Tel.: (06-96) 10-591

• Keresem AT-re a Secret of the Monkey Island I-II-t és a Larry 1,2,3,5-t. Bármilyen megoldás érdekel. **Gyalókay Szabolcs**, Győr, Bajcsy Zs. út 42. 9021. Tel.: (06-96) 10-591

• Programok cseréje Amigán (1 MB; 3.5"). Ne kímáljetek! Cím: **Kálmán Tamás**, Szolnok, Kántor u.2. 5000

• C64-hez használt egeret keresek. Leginkább Commodore érdekel. **Gyalókay Szabolcs**, Győr, Bajcsy Zs. út 42. 9021. Tel.: (06-96) 10-591

Hi! Eladó egy originál, garanciális Amiga 500 39.000,- Ft-ért, 1541/II-es floppy drive 14.000,- Ft-ért. A legújabb C64-es lemezes programok (Elvira, Graphic Adventure Creator, Battle Command, PP.Hammer stb.) a legolcsóbban. Válaszborítékért lista, tájékoztató. **GIGA-LIGA**, Sopron, Pf.: 263. 9400

AMIGÁ-hoz 512KByte-os bővítőkártya, garanciával 3490,- Ft. Cím: **Fekete Károly**, Buják, Lakótelep F/4. 3047. Tel.: 134-3793

• C64 magnósok! Olcsó és vadonatúj játékprogramok, valamint 30 % árengedményű egységcsomagok csak nálam! Aki tőlem vásárol, az sorsoláson vesz részt (május 15), és két szuper egységcsomagot nyerhet! Az előző, február 15-ei sorsolás nyertese: Puskás Gábor, Budapest, Üllői út 66/B. Címem: **Horváth Lajos**, Pápa, Vajda Péter ltp. 45. III/10. 8500. Tel.: (06-89) 24-239

• C64 konfigurációm eladom (monochrome monitor, alapgép, tápegység, magnó, gyorstöltő modul, SK.reset, 2 infra joystick, fényceruza, szakirodalmak, kb. 1500 program). Irányár: 45.000,- Ft. Külön is! **Szabó Zoltán**, Heves, Bródy S.út 95. 3360

• AMIGA lemezek programmal, sürgősen eladók 65,- Ft-ért. Ezenkívül programcsere és eladás. Keresem a Space Ace, Dragon's Lair I-II. c. játékokat. **Vadon Zoltán** (CAT), Budapest, XI. Törcsvár utca 28. 1112. Tel.: 1669-539

• Kifogástalan állapotban eladó: C64/II. + 1541 drive (2 fejes), monochrome monitor, MPS 803 printer, Datenrecorder, 2 db. micro k. joy, 100 db. lemez, 21 db. kazetta tele. Irányár: 58.000,- Ft. Cím: **Derzsy Albert**, Budakalász, Szentendrei út 1-3. 2011. (Lehetőleg egyben!)

• Eladó nagyon olcsón: C64 alapgép, 1541/II. floppy, 110 lemez játékokkal, magnó, néhány programkazetta, diskbox, cartridge, kazettabox, joy. Érdeklődni: **Nagy Gábor**, Alsózsolca, Hunyadi út 7. 3571

Figyelem! C64-re a legújabb kazettás programok! Válaszborítékért listát küldök. Címem: **Szakács Mihály**, Pápa, Kilián ltp. 33. 8500

• STOP! Ne keress tovább! Megtaláltad amit kerestél! Cserélek mindenféle C64 programot lemezen és kazettán. Vidékiek írjatok, Hajdúböszörményiek keressetek meg! Címem: **Rákos Csaba**, Hajdúböszörmény, Hunyadi János krt. 14. 4220

• Eladó Spectrum 80K + Multiface + Hanggenerátor + Joy illesztő + 50 db. kazetta 16.000,- Ft-ért, vagy Commodore floppy-ra cserélném megegyezéssel. Cím: **Kovacsik Tibor**, Budapest, XIV. Ujvárospark 4-5. IX/233. (16 h-tól)

• Eladó! C64 + BLUE CHIP 128 kétoldalas drive + 50 lemez + 2 joy + sok könyv és újság. Irányár: 24.000,- Ft. Cím: **Mátrai László**, Budakeszi, Arany János u. 11. 2092

• C64 programokat cserélek lemezre. Keresem: Vulcan, Arnhem v. stratégiai programokat. **Kádár Attila**, Kartal, Mártírok u. 46/B. 2173

• Hi! Csapatunk (64, Amiga) tagokat keres: Coder, Grafikus, Zenész és Swapper személyében. Ha írsz, küldj eddigi munkáidból. **Geoff/the Deep, Mári Zsolt**, Gyula, Csabai út 70. 5700

• C64-re új lemez- és utántöltős programok, valamint originál lemezek 350,- Ft/10 db-os egységáron. Bélyeges válaszborítékért listát adok. **Ifj. Baukál Gábor**, Budapest, XI. Fegyvernek u. 123. 1116. Tel.: 186-5134

• Ifjonc XT-s keres adakozó kedvű egyéneket, akiktől jó stuffokat szerezhetne be. (Vírus nem kell!!!) **Dóra Zoltán**, Dunakeszi, Tamási Áron út 11/A. 2120

• Bővített C16 (64 KB) + magnó eladó. Irányár: 15.000,- Ft. Vennék fizika és matematika felvételire felkészítő programokat C64-re. Cím: **Burány István**, Érsekcsanád, József A.u.31. 6347

• IBM AT 286-os számítógépemet eladom. Régi Mikrovilág és Mikromagazin újságjaimat ingyen átadom. Érdeklődni levélben vagy telefonon: **Varga Zoltán**, Budapest, VIII. Déry Miksa u. 16. 1084. Tel.: 1136-591 (du. 6-tól)

• C64-re programok: Elvira, Pirates eladók. Minden levélre válaszolok. Cím: **Bitto Zsolt**, Abaújszántó, Arany J. u. 52. 3881

Ott tartottam, hogy sehol se tartottam, szóval ha már rögtön itt nyitottad ki, akkor még semmiről sem maradtál le! Mindenekelőtt a publikum tudomására szeretném hozni, hogy meghallgattam sokak kérését. (Évtizedenként egyet igazán megengedhetek magamnak.) Nevezetesen azt, hogy ha már a kezdet kezdetén kiutáltam a CoV-ból a rejtvényt, akkor miért nem tudok a CoVboy Postában tréfás vetélkedőket szervezni, ahol a helyes megfejtők mindenféle tárgyakat nyerhetnek? A tárgyakat ugyan nem kisorsolni jó, hanem eladni, de most az egyszer mindenki nyerhet tőlem valamit. Mindent az Olvasókért! A vetélkedő viszont nem tréfás, hanem halálosan komoly. A teendő nagyon egyszerű, mindössze egyetlen kérdésre kell válaszolni: minek a térképe van a lap alján? Először gondolkoztam rajta, hogy megadok négy lehetséges választ, de úgy meg túl könnyű lett volna: csak belenéztek, és máris kitaláljátok. Aztán még így is túl könnyű lett volna, szóval levágtam belőle egy darabot — így már elég nehéz. A helyes megfejtők között kisorsolt nyeremény természetesen nem más, mint egy P.C.! A megfejtéseket kérem 1992. április 1-ig postára adni. Mielőtt pedig elmerülnénk a levelek tengerében, egy köszönetnyilvánítás:
Köszönöm mindazon levélíróim figyelmességét, akik november 7., karácsony, szilveszter, farsang, húsvét és satöbbi alkalmából néhány lemezzel járultak hozzá, hogy úrrá legyek égető lemezhiányomon. (Mellesleg küldhettek volna HD-st is.) Sajnos, a "tudom, hogy nem másolsz programokat, de most az egyszer igazán kivételt tehetsz..." kezdetű levelek szerencsétlen véletlen folytán elkallódtak. (Hová tűnhettek?! Biztos megint a Posta...)



"A meglepetések újságja"

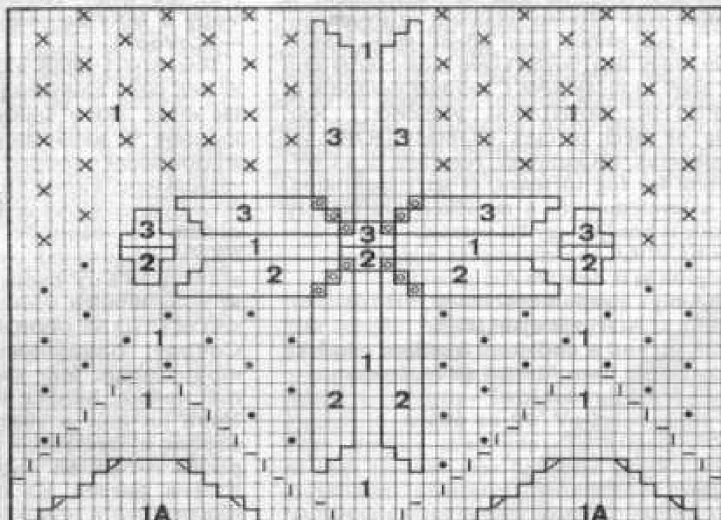
Dear CoVboy!
Megkaptam az új CoV-ot, és igen csodálkoztam, hogy határidőn belül. Leírom mi történt velem aznap:
1. Szombat este jön a fater, hogy itt az új CoV. (**Papád postás? — CoVboy**)
2. Nyitom ki, és igen meglepődök a bevezetőn. (Azért elolvastam.)
3. Lapozok tovább: Info. Még ez is rendben van. Aztán jött a meglepetés...
4. Újra olvashattam az első oldalt. Tudom, hogy az kell, hogy sokan elolvassák a bevezetőt, de azért kétszer?!
5. Ez már nem akármi. Gyorsan végiglapoztam az újságot, és meglepve láttam, hogy a 10. oldal után a 27. jön, a végén pedig már nincs is oldalszám (**Ott nem is volt soha. Hát nem marhaság oldalszámozni a hirdetéseket meg a levelezést?! — CoVboy**) (**De. De tőletek ez is kitelik — Nagyi**)
Nem vagyok bunkó, ezért nem faragtam jelzős szerkezeteket a személyetekkel kapcsolatban. Tudom nem ti tehettek róla. Így csak azt kérem, legyetek olyan szívesek, juttassátok el hozzám munkátok gyümölcsét, lehetőleg olyat, ami nem romlott (értsd: egy jó példányt).
Az újsággal kapcsolatban:
— a címlap szép;
— a bevezető jó;
— az oldalak kicsit furcsán festenek.
A címem ide is leírom, arra az esetre, ha elhagynád a borítékom. (**Óh, de kis előrelátó vagy! Ez derék! — CoVboy**):
BENKOVICS BALÁZS, Pilismarót
CoVboy: Igen, ilyen eset már volt sok. Ez egy apró tyéhnyikai hiba a nyomdától. Úgy történik a dolog, hogy nagy A0-ás lepedőkre kinyomják az összemontírozott oldalakat, azok álldigálnak ott nagy bálákban, aztán összepuzzlézik őket a vágáshoz. Ezt úgy hívják, hogy "összehordás". Az összehordás néha összelapátolásnak sikeredik, mert nem sikerül egész pontosan eltalálni, hogy mi kerül egymás mellé. Tehát aki ilyet kap, annak nem muszáj arra gondolni, hogy CoV-ék most már végleg meghülyültek — küldje vissza, és kap helyette újat. (Te persze nem, mert erről már leszedted a lemezmellékletet a TEST DRIVE III. 64-es verzióját! Hol a coverdisk, izé, a CoVerdisk?) Az persze, nem elképzelhetetlen, hogy az "új" újságban teljesen üres oldalak lesznek. Már olyan is volt egy-két alkalommal. Ezek extra bonus példányok, amelyet csak minden százezredik olvasónk kap és tiszteletbeli főszerkesztő (vagy inkább: ő szerkeszt, ő) lehet: maga írhatja tele az egészet, és akkor végre egyszer olyan újságot kap, ami igazán tetszik neki. Mindent az Olvasókért!

Bombádzó dzsekkit tesék!
(A friss, a finom, a ropogós!...)

Tisztelt KFT!
Múlt év novemberében rendeltem Önöktől 5 db Bombázó dzsekit. 2 db-ot kénytelen voltam visszaküldeni, mert kicsi lett.
Kérem, hogy a dzsekik árát legyenek szívesek részemre visszaküldeni, mivel én kifizettem őket, és postautalvánnyal igazolni tudom, hogy a kabátokat visszaküldtem.
Gondolom, eddigi türelmem elfogyott, amit meg lehet érteni. Már 1992. év februárját írjuk.
Még egyszer kérem, szíveskedjenek a címemre a pénzt megküldeni! Köszönettel:
SZÁMVÉBER JÁNOS, Pápa
CoVboy: (Mivel a levél a COM-Ware Kft. postacímére érkezett, tévedés kizárva.) Első olvasatra azt vettem ki a levélből, hogy Ön pénzt akar tőlem. Hihi. Ez nemcsak taktikai, hanem már egyenesen stratégiai baklövés! Javaslom inkább a perpetuum mobile feltalálását — az több sikerrel kecsegtet! Később rájöttem, hogy tulajdonképpen ez valami nyomdahiba lehetett a levélben, mert feltűnt egy kulcsszó: POSTAUTALVÁNY! Ahá! Kitaláltam: Ön elő akar fizetni! Hozta Isten! Ön, mint x. előfizetőnk, abban a hihetetlen szerencsében részesül, hogy egyszerre 10 előfizetési csekket küldök Önnek, és mindegyiken előfizethet, oda-vissza akár többször is! (A postautalványok elküldését postautalvánnyal igazolni tudom, tehát — mielőtt a türelmem elfogyna — kérem a befizetéseket 8 napon belül intézni, különben a Pesti Központi Kerületi Bíróság (vagy pápai — tökmindegy) útján fogom újabb befizetésekre ösztökélni.)

Pillanat — még ne menjen el! Most látom, hogy Ön bombázó dzsekire vágyik! Óh, micsoda isteni szerencse! Véletlenül hozzáférhető az áru. Sajnos diszkont-áruházam készletei az elsöprő érdeklődés miatt erősen megcsappantak, így mindössze csak egyetlen bomber dzseki áll rendelkezésre, az viszont csakis Önre vár, és senki másra! Ezt direkt Önnek tettem félre, és életem kockáztatásával védtem a hétköznapi vásárlók rohamai elől, mert tudtam, hogy ezen a szép napon Ön betoppan, és szíve összes melegével pont erre fog vágyakozni! Elsőosztályú top modell, amelyet csakis az USA amerikai stratégiai nehézbombázó légierők F19XB Panavia Tornado harci helikopterei titkosszolgálati részlegének speciális kommandós erői használtak a századunk elején lezajlott Vietnam-öböli háborúban. (Ezt tanúsítja az "US Armi Special Forces, Mari, ne! Corps" felirat is, ami csakis az E-R-E-D-E-T-I példányokon szerepel!) Én csak egészen véletlenül jutottam hozzá, és jóízlésem tiltja, hogy eláruljam ennek a csodálatos ruhadarabnak az eredeti vételárát. Színek hihetetlen kavalkádját tudom bármikor szállítani belőle, de különösen ajánlom a fekete színt, mert a kézírásából is fehéren-feketén kivilágik, hogy ez úgy áll Önnek, mintha csak Önre öntötték volna! (Sőt, ha jól látom, már folyik is lefelé!) Ha Ön esetleg úgy vélné, hogy ennek az elképesztően csodálatos felöltőnek le van szakadva a bal ujja, ne jusson téves következtetésekre! Ne adjon hitelt azoknak a rosszindulatú híreszteléseknek, miszerint ez a Rigolettóban hagyta el magát, azon a bohó napon, amikor vidáman táncolgattunk, majd különféle

Pályázati rejtvény
Értékes nyeremények!
Csak most az egyszer!
Szinte mindenki nyer!





CoVboy pár évi tőzsdézés után.



CoVboy a szerkesztőségben.





KÉSZÍTETTE: NAGY GERGELY

Üdvözlöm: CoVboy-t, Kis Getto-t, 1 és háromnegyedet,
a teheneket, a legyeket, a sörnyitót és persze
a szakállast is.



Uccsóirat: Ja, még aláírom a levelet,
mert még egyszer sokat fog
érni Neked az autogrammom!

Na csá! (Szinonorcsá!)

Legjobb az: ATARI

emberek megfogták a kabátujjamat és azt óhajtották, hogy azonnal hagyjam el a helyiséget! (A személyimet nem látta valaki?) A lezseren libegő kabátujj a katonás eleganciát hangsúlyozza, sőt! Egyetlen bomber sem nyújtja önnek azt a káprázatos lehetőséget, hogy mindössze egy mozdulattal mellénnyé alakíthatja! Igen, én már látom, hogy Ön ezt meg akarja venni tőlem. Ön elképesztően szimpatikus nekem, és ha belegondolok, még sosem láttam ilyen nagyszerű férfit. Csakis Önnek: tizenhatezer. Mindent az Olvasókért!
(Az a kedves hölgy, aki a fogyókúrás receptek könyvét reklamálta nálunk, remélhetőleg megkapta az 1.000 db előfizetési csekket. Csak nyugodtan fizesse be a csekkeken szereplő összeget, és mivel pénz híján nem fog állandóan kaja után kódorogni, én garantálom Önnek, hogy néhány hónapon belül úgy lefogy, hogy szinte magára sem ismer! Esetleg nem hullik valakinek a haja?...)

Atarisok (Atari sokk?)

Communisták Világszövetségének
CSŐ CoV-i Ubi! (**Ubisoft? — CoVboy**)
Nagy Gergely (GREGSOFT) vagyok és 17 éves. Még csak másodszor írok számítógépes újságnak levelet, de már az első élmény is páratlan volt. Miután feladtam az irományomat, a lap utána nem jelent meg többet. Lehet, hogy miattam? (Ugye mondanom sem kell, hogy az újság neve C betűvel kezdődik és OMPUTER MANIA-val végződik?) Kár. Pedig ők nem is csak COMMODORE-val foglalkoztak. Na mindegy, remélem ez a CoV-nál nem így fog történni, és itt viszontláthatom a levelemet (és a mellékelt grafikákat). Először is kezdjük egy kis verssel:

Az ELVIRA-ban elharapták a gigámat,
Rögtön ki is dobtam Amigámat.
Az Amiga kirepült az ablakon,
Azóta az Atarimat nyomatom.
**(Kis versed a csökkent szellem cégére,
Egy poéta nem Atarira áll át, hanem...
— Na, mi rímel ide? —
... előfizet a CoV '92-es évére...)**

Szóval Atari ST tulajdonos vagyok, és a gépünkről egy árva szó sem szokott esni az újságotokban, habár majdnem mindegyik program, amit leírtok, létezik ezen a gépen is! (**Igen, ennek tán az az oka, hogy Atarit eddig egyszer láttunk közelről, és akkor is csak azért, mert a sörnyitót kerestük — CoVboy**) Hadd nevezzek meg egy párat a kedvenceim közül: a Psychosistól a SHADOW of the Best és a LENNINS. Majd a HURRICAN II., RAMBO ISLANDS, MANIAC MAZSOLA, CHUCK LOCK (csuklok), POPÓLUK(SZ). Kedvenc fociprogramom a FUCK OFF 2., a legjobb autóverseny a LÓBUSZ TÚRÓ CHALLENGE II. Elég jó rajzolóprogram a CELLUX PAINT is. És természetesen a szimulátorok sem hiányozhatnak a listámból, mint pl.: a RED BAROM, MIG-29 FÜLKRÉM, F-18 INTERHEKTOR, hogy másokat már ne is említsek. Viszont nem csak a játékok, hanem a programozás is foglalkoztat. (Ezért vagyok Gregsoft.) (**Borogasd, majd elmúlik! — CoVboy**) Még 1987-ben ZX Spectrummal kezdtem pályafutásom, és már az hatalsó '88-ban elkészült BASIC-játékom a SUPERDROID IN THE LABYRINTH is hatalmas sikert aratott. (**...lakásszerte. — CoVboy**) Sajnálom azokat a szegény Spectrumosokat, akiknek nincs meg. Szegények, még az SpV is megszűnt (aminek a fele Enterprise volt). De sebaj, kárpótlásul leírom a híres SUPERDROID zenéjének programlistáját:

```
10 BEEP .5,20: BEEP .4,15: PAUSE 10
20 BEEP .3,12: BEEP .4,20: BEEP .1,10
30 BEEP .5,22: BEEP .4,15: BEEP .3,22
40 BEEP .4,15: BEEP .3,12: BEEP .4,20
```

(Áh, ez csak valami új rapszám lehet! Vagy a MÁV-szignál: tiiidadidampadidam — CoVboy)
Más. Miért voltak a CoV-ok hasábjain piros és kék színű undorító pacák? Ha a fénymásolás ellen, akkor sajnos nem nyert! A CoV Évkönyv '91 hátlapján jó volt a rajz, csak nem írtatok hozzá szöveget:"Fagyi! Kapható a cukrászdákban! Fagyi! Heti másfél kiló plusz!" Remélem ez az A4-es lap nem fűtőanyagként és nem is wc-papírként fog funkcionálni, és az FKFV dolgozóinak sem okozol vele plusz munkát. Jó CoV-bányai Világos ivást kívánok az újság minden nedves dolgozójának: Gregsoft of CGD ST (**Ilyet én is tudok — CVby**)
CoVboy: Túlságosan meg vagyok áldva mostanában. Már nemcsak lányok irkálnak nekem, hanem most már Atarisok is. Hova jut már a világ?! Amúgy mit válaszoljak a leveledre? Ja, igen, az undorító pacák — az én vagyok. Más nem volt. Kivéve persze az ötleteket, hogy mire használjam a levélkédet. Az általad ajánlott módszerek sem rosszak, csak egy kicsit már elavultak. Sokkal fejlettebb például az, amikor a t. Levélíró saját magát is postára adja (ajánlottan, hogy nehogy elkeveredjen valahol), és így rögtön személyesen adhatok frappáns választ a levelére (mondjuk lenyomom a torkán). A kérésed persze nem talált süket fülekre: ezentúl minden Plus4-leírásnál feltüntetjük, hogy ha az adott játék létezik Atari ST-n is. Mindent az Olvasókért!

Intermezzo: Ha valakit ez vigasztal, akkor megnyugtatom, hogy néha azért mi is kapunk bonus tárgyakat. Itt van például a HELIR szerződés, amelynek az egyik pontja azt mondja:"... a remittenda (el nem adott) példányokat a HELIR remittendafeldolgozó üzeme kötegelve és sértetlenül visszaszolgáltatja a kiadónak..." Az, hogy néha kinnfelejtik az esőben vagy a hóban, az nem számít sérülésnek, mert az ötvenes kötegek ugyan úgy összeragadnak, hogy azt többé ember már szét nem szedi, de végül is a példányok sérülés nélkül visszakerülnek hozzánk. Ez idáig rendjén is van, éls egy szavam nem is lenne, ha a múltkoriban nem osztanak rám a többiek egy kis értelmiségi feladatot (az utólag rendelt példányokat én tettem bele a borítékba) — akkor ugyanis valami egészen mástól volt összeragadva két újság. Miután kíváncsian szétfeszegettem őket, találtam egy kis tárgyat, amit egy darabig értetlenül vizsgálgattam. Ez egy olyan tárgy volt, amihez általában a hímek számára fenntartott WC-kben lehet hozzájutni, mihelyt a falon levő nyerőgépbe az ember beleejt valamilyen fémpénzt. Ehhez viszont nem volt sem doboz, sem zacskó, és egyébként is elég elnyűtt állapotban volt. Boldogság töltött el: hát volt két ember, aki tudta valamire használni a CoV-okat! Először arra gondoltam, hogy én is azonnali felvételemet kérem a remittendafeldolgozóba, mert ilyen fizikai munkát én is szívesen végzek, és úgy érzem, hogy talán a normát is tudom majd tartani — aztán inkább belecsúsztattam az egészet egy borítékba. Így tehát ha valaki a közelmúltban olyan CoV-ot kapott, amelynek a címlapján egy óvszer lobog, az ne csodálkozzon! Azt nem mi küldtük neki, hanem a HELIR! Ha kifordítja, a másik fele talán még használható...

Forgószínpad

Az utóbbi időben az újság színvonala, de főként a levelezésé nagyon sokat romlott! KISS ZOLTÁN, Pécs

CoVboy: Ez egy szép hosszú levél volt, amelyben számos CoV éles bírálat alá került. A kritikák mondjuk jórészt jogosak voltak, de ez a mondat viszont élénk képzelgésekre ragadtatott. Az, hogy az újság színvonala romlott, az érthető: indultunk ugyebár a nulláról, azóta a színvonal folyamatosan romlik, míg el nem érjük a tökélyt: az abszolút mélypontot. Ez idáig rendben is van. Az is egy design, ha valami megbízhatóan egyre rosszabb, nemde? De mit jelent az, hogy a "levelezés színvonala nagyon sokat romlott"? **Milyen színvonala van egy levelezésnek? (Különösen az enyémnek!) Most akkor: 1. Én lettem idiótább? 2. Én lettem okosabb? 3. A levélírók lettek idiótábbak? 4. A levélírók lettek okosabbak? 5. Te lettél...**

Hirdetés: "Törőcartridge 8.800-ért Amigához eladó." Ezt én a kereskedelmi hirdetések kategóriájába sorolom, ami szavanként 20+ÁFA, tehát 100 Ft-tal jövök nektek. (név, cím)

CoVboy: Hihi. Kis ügyes. Belőled egyszer még üzletember lesz! Meg belőlünk is: a két hirdetésedet egyszerre adtuk le.

A BARD'S TALE CONSTRUCTION KIT csak a playerek számára használható vagy üzleti célra is? Másképpen: a megszerkesztett dungeon forgalmazása teljesen legális dolog? Nem számít crackerkedésnek, tehát az Interplaynek nem lehet semmi kifogása, ha az általam készített dungeont párezer példányban lemásolom és eladom? BRILHASTI, "Nonamefalva"

CoVboy: Először is egy képzavart oszlassunk el. Definiáljuk a "cracker" fogalmát: ő egy fickó, aki otthon üldögél és az eredeti programban — software úton — hatástalanná teszi a védelmet. Szerintem a software-forgalmazóknak ez ellen nincs semmi kifogása, mert ha egyszer megvette, akkor azt csinál vele, ami jól esik neki. Attól kezdenek idegesek lenni, amikor mindezt pénzért vagy baráti alapon odaadja más embereknek is. De ez most nem lényeges. Akárcsak a többi játékkészítést támogató ilyen-olyan szerkesztő programhoz adott kezelési útmutatóban benne van, hogy — ha a program önállóan futtatható file-okat is elő tud állítani, akkor — a felhasználó legyen olyan szíves a programban feltüntetni, hogy a játékot ezzel és ezzel a szerkesztővel készítette. Jogdíjat nem kérnek, csak ezt az apróságot. Van egy olyan sanda gyanúm, hogy te ezt a tájékoztatót nem olvastad, de az elmondottakat veheted íratlan szabálynak is. Vagy úgy, hogy ezt így illik. Na persze, az emberek túlnyomó többségét nem igazán érdekli az, hogy mi illik és mi nem. Itt van például a '88 utáni 64-es shoot'em up-termést, ahol zsákszámra találhatsz olyan játékokat, amelyek kereskedelmi forgalomba kerültek, mégis valahogy elfelejtették feltüntetni bennük, hogy a SHOOT'EM UP CONSTRUCTION KIT-tel készültek. Tehát inkább úgy viszonyulj a dolgokhoz, mint mondjuk az adózáshoz: mindent szabad — míg el nem kapnak.

A levélre egyébként ne válaszolj, felesleges, meg nincs is mire. Na, további jó munkát! ZIMMERMANN GÁBOR, Székesfehérvár

CoVboy: Javuló tendenciát tapasztalok a levélíróknál!

Super a 2 utolsó szám! Eddig ezek a legjobbak! Szerinted normális ez a levelezés? (**Mikor hogy... — CoVboy**) Írj le mindent a Skanzelizéről! SÁNTA SEBŐ, Nagymaros

CoVboy: Volt még mellette egy leírás, de egyébként ennyi volt a levél. Jó tömör. A Skanzelizé tök jó. Hát az ska! "Bonbon meggy a jó!" Azt hiszem, ezzel mindent el is mondtam a Skanzelizéről. Most akkor nyissak zenei rovatot is, amíg a "Kiskertünk" Getto kényszerkertészkedése miatt szünetel?

Katarzis (játékleírás)

Helló boyadék!

Ismét rámjött a depresszió, ezért elhatároztam, +küldöm neked a KATAKIS leírását. (**Na, de gonosz vagy! Most az jó neked, hogy én is depressziós lettem?! — CoVboy**) Közöld le a TÖK&MÁK-ban! Hogy miért ezt a programot választottam? Ennek oka két részből tevődik össze: 1. néhány csávó szerint (aki LEVEL 1-ig jutott) sz*r ez a játék 2. (ez egy "CoV-os" kifogás) azértmertcsak (ugyanezért közöld le!) (**Jóvanmá', itt van, ne erőlködjél már annyira! — CoVboy**) Nézzük: a programban található "egy adag arcade, egy adag szimuláció, egy adag stratégia, egy adag egyéb" bár leginkább a lövöldözős játékok közé sorolható. Nagyon hasonlít az ELITE-ra (a célja!), de jobb annál. Betöltéskor, ha lehet minden kütyüt szedjünk ki, mert kiakadhat! (joy, kártya) Örökéletet mindenképpen kérjünk (mást úgysem lehet, v ha mégis az kuldyeah el a verzióját nekem is.), de így is gyakran fogunk vulgáris kifejezéseket hallatni. Ha van nálunk egy haver joyjal, akkor nyomjunk 'F5'-öt. Ilyenkor PORT2-ről megy az űrhajó, és PORT1-ről a fegyver. 1PLAYER-nél a fegyvert a 'SPACE'-val küldhetjük el, de az sajnos RND-n mozog, pedig néhány pályán jobb elbújni a nagy szörny lövései elől, és csak fegyverrel irtani. (Ahol villog.) Hopp! De hisz nincs is semmilyen fegyver, mondhatja valaki. Még nincs, előbb lőjük ki ezt: ...... (**Unauthorized Flying Object. Rövidebben: egy ilyen '•', egy ilyen 'X', meg egy ilyen '—', és mindez egymáson. Ja, egyszerűbb lett volna berajzolni. Na mindegy, majd kitaláljátok! Nehéz lesz... — CoVboy**) majd szedjük fel és így már a másik is lőhet. Vigyázat! A játékban a tűzgombnyomogatás és a navigáció összekombinálása elég nehéz (van ahol éppeghogy átférünk) ezért javaslom az AUTOFIRE-t on-ra állítani. Ha amúgy rátehénkednénk a gombra, az avatott szemlélő észreveheti, hogy egy csík indul el balról jobbra. Ha végére engedjük el a FIRE-t és lám! Egy GIGALASER sugár írtja végig a képernyőt. Ezt azonban csak a nagy SZÖRNY-eknél érdemes használni, mert elég lassan töltődik. (Ha a SZÖRNY villan jó!) A fegyver KAMIKAZE-módon is irthatja az ellent, sőt a falba (a háttérbe) is bemehet, de itt nem tud mozogni. További ... (**U.F.O. Még mindig nincs kedvem karakteresen szerkesztgetni — CoVboy**) felszedése után a fegyver egyre jobb lesz. (**Vájár! Izé: Várjál! Ez itt RPG-elem: hiszen te itt upgrade-elted a weapon skilledet, vagy mi a szösz! — CoVboy**) Ha a fegyverrel rá akarunk kapcsolódni a hajó orrára, vegyük le az autotűzet, majd dokkoljunk. Így a hajó jobban lő és védve van az elölről jövő lövedékekkel szemben. Lekapcsolódás: AUTOFIRE ON. (A PORT 1-en)

Egy pálya két részre osztható (a második végén van a nagy SZÖRNY) ha meghalunk ott kezdjük, annak az elején, amelyiken meghaltunk. Ám a halál mással is jár:

Észrevehető, hogy néhány ellenség halálával RND módon lufit kaphatunk. Ezek közül néhány (PIROS, KÉK, ZÖLD) tulajdonságainkat javítja, alul egy kis ablakban meg is jelenik hány van (max. 6) de ha meghalunk gyűjtögethetünk újból. A bogyók:

PIROS: az űrhajó lövedékét erősíti. 7-et összeszedve szintet lépünk, és nem kell halál után az első szintről gyűjteni. (**RAISE DEAD — CoVboy**) Max. 3 szint telíthető.

ZÖLD: rakéta. Automatikusan keresi az ellenfelet. (**LIGHTNING BOLT — CoVboy**) Max. 2 szint telíthető (2 irányba lő ilyenkor)

KÉK: pajzs. Az elleneknek nekimehetünk (KAMIKAZE), de falnak nem. (**MEGY ELLENFÉL NEM FAL NEKI — CoVboy**) A 3. szintet még nem telítettem be.

SZÜRKE: pont-ot ad. Sok pontonként élet jár. (**SHOCK PONT LIFE — CoVboy**)

FEHÉR (de színes TV-n lehet, hogy sárga): minden ellen felrobban. (**PUKK — CoVboy**) Csak akkor érdemes használni, ha újoncok vagyunk egy pályán, mert a bogyók is felrobbannak. A cuccokat csak az űrhajó veheti fel. (Menj neki!)

Ha egy szint TELJESEN telítve van ha meghalunk sem veszi el.

Találhatunk még S betűket is, ezeket felvéve gyorsabbak leszünk.

Az 5.-ik pálya után fordítsunk lemezt!

1PLAYER-nél F7-el (asszem) lehet pauzélni, így jól el lehet kerülni a golyókat (ha sűrűn nyomjuk).

Hogy miért is jó ez a játék? Jó grafik, zene, gyors töltés, két játékosnál külön élvezet a másiknak fitogtatni a szókincsünket. Láttam már kazettás verziót is. bye! MIKI (-ng)

És a leírásomhoz a hirdetésemet is közöld le!!! (**Leközölném én, de hát a cím nem kellene egy hirdetés mellé? — CoVboy**)

CoVboy: Kösz. Ez úgy tetszett, hogy ezt nem lehetett nem betenni a mostani számba, a TökösMákosnál pedig már nem volt hely! (Meg egyébként is: egy páran már írták, hogy a CoVboy Posta helyére beférne még egy leírás. Tessék. Mindent az Olvasókért!) A piros, a kék, meg a zöld — hát ez tényleg tiszta ELITE! Az egyetlen különbség, hogy ez nem 8 részben ment le. Meg tudom érteni, azokat a "csávókat", akik az első szintnél nem tudtak tovább jutni a trainerrel. Már csak azért is, mert én is közéjük tartozom. (Nem jött a 2. pálya 3 másodperc alatt...) Mindegy ilyen még úgy sem volt, hogy játékleírás is befért a Postába.

Aftermezzo: Az előbb kialudt a fény. Szerencsére nem az áram ment el (akkor újragépelhettem volna az egészet, és esetleg teljesen más levelek akadtak volna a kezem ügyébe), csak a csillár tette OFF-ba magát. Mivel nem csak hagyományos, hanem technikai zseni is vagyok, sikerült úgy felderítenem a hiba okát, hogy nem csapott agyon az áram sem. A hiba oka az én magánlegyem volt, ami már vagy két órája itt téblábolt a légtérben, és most sikerült oda beszállnia, ahol a csillár aljzata nem egészen paszent a mennyezettel, valamint néhány drót található. Pedig de kedves légy volt! El is neveztem Ace Nale légynek, miután nem válaszolt arra a kérdésemre, hogy mit keres itt egy légy február végén? Egyébként nem is csodálom, hogy villanyba ölte magát: amíg itt téblábolt, végigolvashatta, hogy mi volt ebben a CoVboy Postában. Én megértem őt...

Nocsak! Hát most látom, hogy már megint bejött ide valaki! Nem baj, legközelebb a kuponokon fog kezdődni a CoVboy Posta!... Hi!

Ebben a számunkban azt a listát tesszük közre, amely információt ad arról, hogy a **SpV 2,5-25** számaiban mely játékokhoz találunk valamilyen segítséget:

ACADEMY - SpV 5, AFTER THE WAR - SpV 23, ALIENS - SpV 15, AMAUROTE - SpV 21, ANTIRIAD - SpV 13, ATHENA - SpV 19, THE BARD'S TALE - SpV 22, SpV 23, SpV 25, BEACH HEAD - SpV 12, BEDLAM - SpV 25, BEYOND THE ICE PALACE - SpV 17, BRAINSTORM - SpV 18, SpV 20, BRUCE LEE - SpV 9, BUGGY BOY - SpV 19, CAULDRON II. - SpV 5, CHAOS - SpV 17, CODENAME MAT - SpV 12, COLOSSUS 4.0 CHESS - SpV 10, THE CURSE OF SHERWOOD - SpV 13, CYBERNOID - SpV 16, CYCLONE - SpV 17, DAN DARE - SpV 21, THE DAMBUSTERS - SpV 6, DAN DARE II. - SpV 13, 15, DEATH WISH 3 - SpV 11, SpV 19, DELTA WING - SpV 10, DEVIANTS - SpV 19, DIZZY - SpV 13, DIZZY III - FANTASY WORLD - SpV 24, DOUBLE TAKE - SpV 10, DRAGON SPIRIT - SpV 25, DRILLER - SpV 17, DUN DARACH - SpV 14, ELITE - SpV 11, ENDURANCE - SpV 16, EQUINOX - SpV 7, EVERYONE'S A WALLY - SpV 24, SpV 25, EXCALIBUR SWORD OF KINGS - SpV 25, EXOLON - SpV 15, FAIRLIGHT - SpV 25, FERNANDEZ MUST DIE - SpV 21, FIST II. - SpV 5, FLINTSTONES 2 - SpV 15, FOOTBALL MANAGER - SpV 17, FREDDY HARDEST - SpV 16, SpV 17, GARFIELD - SpV 14, GHOSTBUSTERS II. - SpV 23, GUNFRIGHT - SpV 5, 5, GUNRUNNER - SpV 22, HEARTLAND - SpV 14, HEATHROW RADAR - SpV 13, HEAVY ON THE MAGICK! - SpV 21, SpV 21, SpV 22, SpV 25, HEROES OF THE LANCE - SpV 25, HIGHWAY ENCOUNTER - SpV 10, HOLIDAY IN SUMARIA - SpV 20, HOW TO BE A COMPLETE BASTARD - SpV 19, SpV 20, SpV 19, SpV 25, HUNDRA - SpV 20, HYDROFOOL - SpV 6, THE ICE TEMPLE - SpV 15, JACK CHARLTON'S MATCH FISHING - SpV 16, JACK THE NIPPER - SpV 2, JOE BLADE - SpV 19, KIDNAP - SpV 19, KNIGHTMARE - SpV 20, SpV 20, KNIGHT TYME - SpV 10, KING'S KEEP - SpV 11, LASER SQUAD - SpV 23, SpV 24, SpV 25, THE LAST NINJA II. - SpV 14, SpV 17, SpV 17, 15, LEGIONS OF DEATH - SpV 16, MARSPORT - SpV 15, MATCH DAY II. - SpV 15, MEGABUCKS - SpV 10, MERCENARY - SpV 18, SpV 18, MERCENARY 2 - SpV 20, SpV 20, MIAMI VICE - SpV 5, MOLECULE MAN - SpV 5, MOVIE - SpV 19, NATO ASSAULT - SpV 25, NAVY MOVES - SpV 20, NETHERWORLD - SpV 21, 1942 - SpV 25, NINJA - SpV 5, NINJA SCOOTER SIMULATOR - SpV 20, NODES OF YESOD - SpV 8, NORTHSTAR - SpV 14, OLLIE & LISSA - SpV 18, PANZADROME - SpV 15, 16, PAWS - SpV 14, PEGASUS BRIDGE - SpV 20, PENTAGRAM - SpV 18, PSI CHESS - SpV 13, PUFFY'S SAGA - SpV 25, PURPLE SATURN DAY - SpV 23, RALLYE DRIVER - SpV 7, RANARAMA - SpV 17, RASTAN - SpV 14, REBELSTAR - SpV 25, RENEGADE - SpV 16, RESCUE - SpV 11, ROBIN OF THE WOOD - SpV 7, R-TYPE - SpV 21, SpV 21, THE RUNNING MAN - SpV 20, SABOTEUR II. - SpV 9, 13, SABRE WULF - SpV 12 SpV 17, THE SAGA OF ERIK THE VIKING - SpV 25, SCOOBY DOO - SpV 6, SIDEWALK - SpV 18, SIR FRED - SpV 6, 6, SOLDIER OF FORTUNE - SpV 21, SORCERY - SpV 16, SpV 21, SpV 21, SPELLBOUND - SpV 9, SpV 13, SPIDERMAN - SpV 25, STALINGRAD - SpV 20, STARION - SpV 7, SpV 8, SpV 9, SpV 10, SpV 11, SpV 12, SpV 13, SpV 14, SpV 15, SpV 16, SpV 17, SpV 18, STAR RAIDERS II. - SpV 5, 8, STAR TREK - SpV 18, STEVE DAVIS SNOOKER - SpV 14, STONKERS - SpV 10, STORMBRINGER - SpV 11, STORMLORD - SpV 20, SUBMARINER - SpV 20, SUPERBOWL - SpV 2, SUPER HERO - SpV 18, SUPERNOVA - SpV 25, SUPER TROLLEY - SpV 14, SWEEVO'S WORLD - SpV 16, TAI PAN - SpV 7, TANK COMMAND - SpV 19, 19, TARGET RENEGADE - SpV 14, TARZAN - SpV 16, TERRAMEX - SpV 10, TERRORPODS - SpV 25, THING - SpV 14, THUNDERCEPTOR - SpV 22, TIR NA NOG - SpV 8, SpV 11, SpV 25, TOMAHAWK - SpV 16, TOP GUN - SpV 10, THE TRAIN - ESCAPE FROM NORMANDY - SpV 19 TRANSMUTER - SpV 5, TRANTOR - SpV 15, TURMOIL - SpV 11, UCM - SpV 22, UNIVERSAL HERO - SpV 12, THE UNTOUCHABLES - SpV 22, URBAN UPSTART - SpV 17, URIDIUM - SpV 5, VENDETTA - SpV 25, VULCAN - SpV 18, SpV 18, SpV 25, WHERE TIME STOOD STILL - SpV 24, WIZARD'S LAIR - SpV 17 SpV 17, WRIGGLER - SpV 16, ZORRO - SpV 14, ZUB - SpV 25

A SpV 2,5-13 számai 39,- Ft-ba, 14-24 számai 49,- Ft-ba, a 25. dupla szám pedig 98,- Ft-ba kerül. ***SZUPER AKCIÓ!!! Aki a teljes sorozatot megrendeli, az kedvezményesen, 1027,- Ft helyett 620,- Ft-ért hozzájuthat a kiadványokhoz.*** **Ne szalaszd el ezt a rendkívüli lehetőséget!**